MASTER OF ORION II Lit. 89.900
MAGIC THE GARDERING Tel. per prenot.
WAR WIND Lit. 99.900
DESCENT 2 Lit. 69.900
PANDORA DIRECTIVE Lit. 89.900
Z (in italiano) Lit. 89.800
DAGHERFALL Lit. 99.900
CYBER MAGE Lit. 89.900
JEDI KNIGHT Tel. per prenot.

PC TRACKSTICK: JOYSTICK / MOUSE
LIT. 100.000

CASSE AMPLIFICATE 120 W con WOOFER
LIT. 169.900

SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PER PC

DISPONIBILE ACCELERATORE VIDEO DIAMOND MONSTER 3D

Prezzi IVA inclusa - Spese di spedizione escluse

uzione.it e-mail: evo_

SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!

Ecco la novità che ha rivoluzionato il mondo dei joypad. Spaceorb 360 è dotato di una sfera ultrasensibile al movimento e alla pressione del pollice che permette spostamenti velocissimi e un controllo totale di tutti i movimenti. Leggero e maneggevole, Spaceorb 360 fa sembrare vecchi tutti gli altri joypad e ti proietta verso avventure fino a ieri impensabili. Ora il mondo è nelle tue mani: puoi aggredire lo schermo e spostarti liberamente su 360 gradi e 6 assi! Se vuoi fare un'esperienza vertiginosa, provalo... vivrai la differenza!

e MDK.

£ 169.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.

http://www.oldgamesitalia.net/

Numero 26
MAGGIO '97

Pubblicazione mensile registrata:
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.7000

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2
20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
E-MAIL: zeta@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
(ralbini@ilmioweb.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(arossetti@ilmioweb.it)

CONSULENZA EDITORIALE
Andrea Maselli
(andymase@iol.it)

HANNO COLLABORATO
Marco Andreoli, Tiziano Toniutti, Paolo Cupola, Carlo Barone, Vincenzo Beretta, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Luca Chichizola, Alessandro Stanchi, Emanuele Sabetta, Luca Bonacina, Giorgio Baratto, Paolo Dente

CONSULENZA GRAFICA
Sara Fort, Gian Vittorio Cutri

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *Pc Gamer* e *Pc Review*.

Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

FOTOLITO
Typing (Milano)

STAMPA
Canale - Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

Le Onde Sonore che hanno espanso la mente dei redattori e dei grafici sono state prodotte da:
ERYKAH BADU - Baduizm
GARLAND JEFFREYS - Wildlife dictionary
THE CHEMICAL BROTHERS - Dig your own hole
ETIENNE GRANDJEAN & la belle société
ROSANA - Lunas rotas
PINK FLOYD - The dark side of the moon

GLI EROI DEL SOFTWARE

Questo mese riscopriamo insieme tutti i programmatori che, nei lontani anni '80, hanno gettato le basi del divertimento videoludico.

GALAPAGOS

Alla Anark stanno lavorando su un titolo che potrebbe rivelarsi il videogioco più originale di quest'anno. Un cocktail di intelligenza artificiale e organismi cibernetici tutto da assaggiare.

CONQUEST EARTH

Produttori cinematografici e sviluppatori di videogiochi sono convinti che la Terra sia destinata ad essere invasa dagli alieni.
La Eidos non è da meno e ne dà prova con un nuovo wargame in tempo reale, sulla scia di Z

http://www.oldgamesitalia.net/

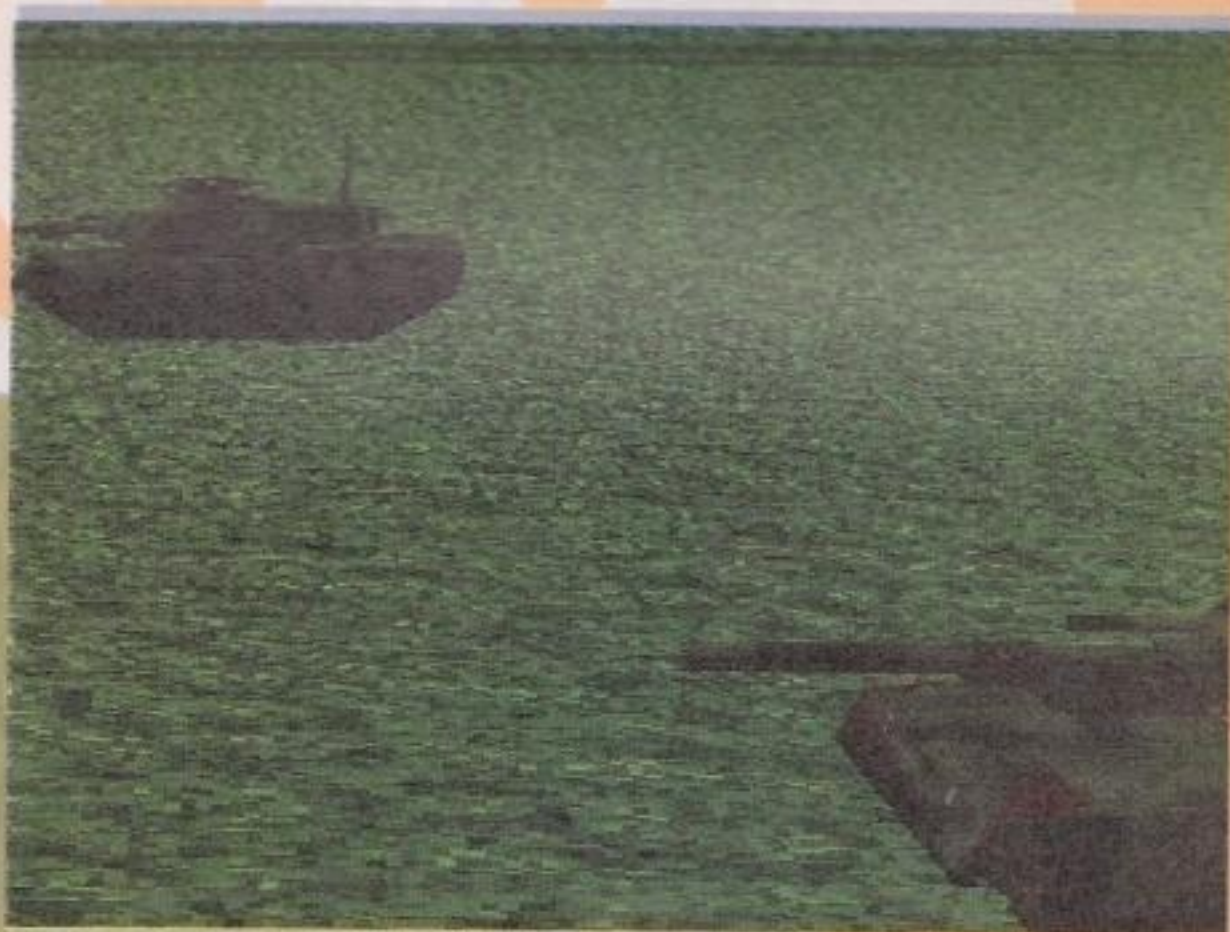
INTERSTATE '76

40

La Activision ha resuscitato i ruggenti anni '70 dando vita a un gioco di combattimento su strada che trasuda originalità da tutti i pori. Dedicato a tutti quelli che hanno sempre sognato di essere Starsky & Hutch...

M1A2 ABRAMS

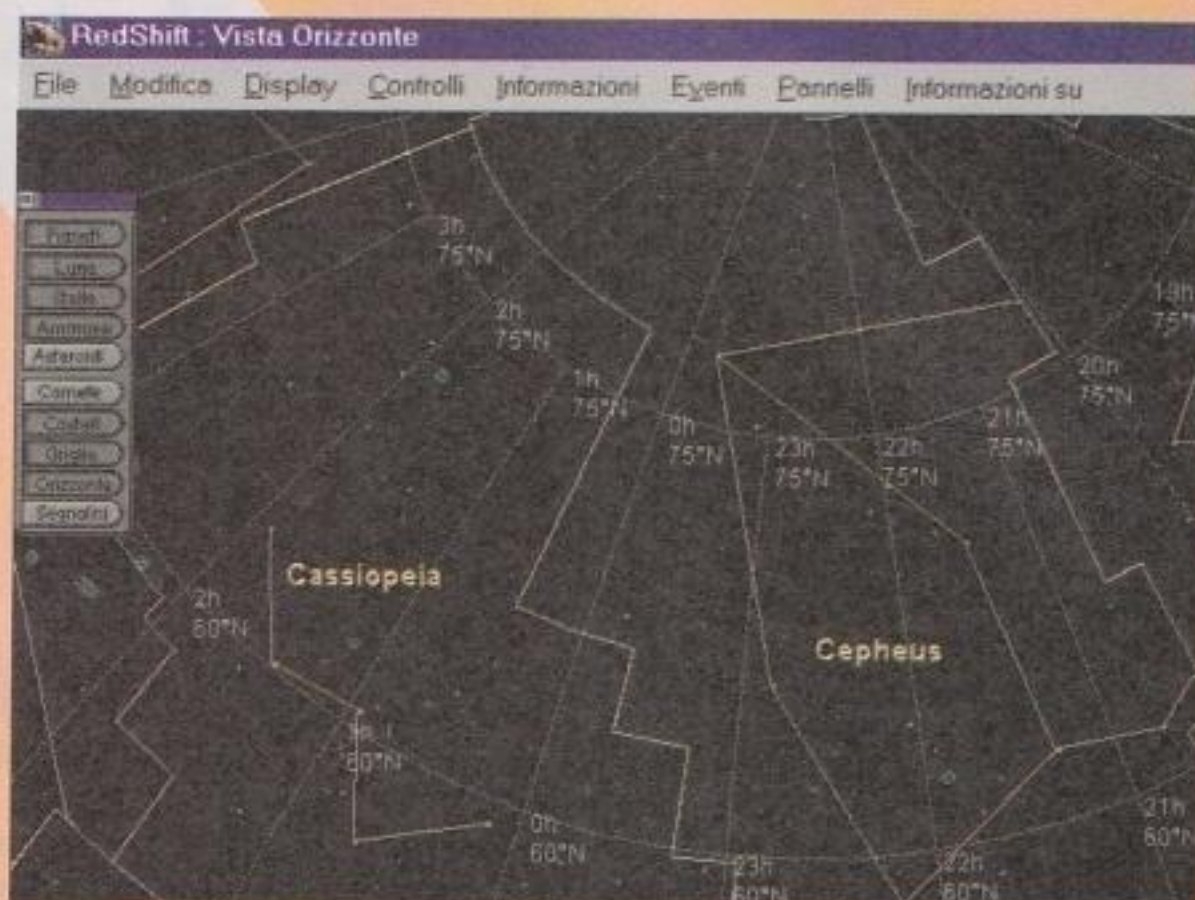
44

Dalla Interactive Magic giunge un nuovo simulatore di carroarmato che riproduce le più avanzate tecnologie belliche esistenti con stupefacente realismo. Dimenticate *Armored Fist*, ora le cose si fanno serie...

REDSHIFT 2

70

Chi ha mancato l'appuntamento con Hale-Bopp può ancora rimediare. *Redshift 2*, degno successore di un titolo che ha raccolto un incredibile successo di pubblico, è un vero e proprio planetario tascabile!

COMANCHE 3

48

La Novalogic ci riprova, e sforna il terzo capitolo della saga di Comanche. Preparate gli occhi per la più incredibile grafica mai ospitata sul monitor di un PC. Ma non sperate in un simulatore...

S.O.S.

74

In questo numero troverete una guida completa a *Flying Corps* e *Diablo*, più tutti i consigli per vincere a *HOM&M 2* vestendo i panni dei "cattivi".

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

TRUCCHI E SEGRETI PER AVERE UN GIARDINO TRA I TETTI

COME GODERE DI UN PO' DI GIUNGLA IN CASA

I LAVORI DEL MESE DI MAGGIO

ORA E' IL MOMENTO DI PIANTARE I POMODORI

UN GIARDINO TUTTO CUORE E PASSIONE

LA MERAVIGLIA DI UN LAGHETTO IN TERRAZZO

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

 STELLO EDITORE - TEL. http://www.oldgamesitalia.net/

Z mail

Niente da fare. Io avrei voluto scrivere una profonda riflessione elegiaca sul videogioco modulare di fine millennio ma proprio non mi viene. Gli stravolgimenti degli ultimi mesi sembrano aver focalizzato l'interesse dei lettori più che sul contenuto di questa rivista, proprio sulla rivista stessa. Di certo non siete fessi e non vi saranno sfuggiti i piccoli terremoti degli ultimi mesi. Chi segue i Newsgroup avrà poi notato un'invasione di messaggi riguardanti ZETA, non ZETA, vie di mezzo, vie d'uscita, motivi per cui ZETA fa questo, fa quello, diventa così piuttosto che in un altro modo. La cosa che emerge vistosamente, oltre alle critiche che possono essere fatte a certi palesi aspetti migliorabili della rivista, è un affetto verso di noi che trascende i canoni dei rapporti tipici lettori-giornale. Vabbé che non siamo mai stati "inarrivabili" e non abbiamo (quasi) mai fatto i simpaticoni odiosi, vabbé che tra una cosa e l'altra, chi più chi meno e sotto svariate forme (transitorie per natura), siamo in edicola da più di dieci anni, ma il vostro è un affetto non comune che credo poche altre riviste - e redazioni, nonostante qualche amico dimissionario - possano vantare. Il motivo per cui succeda questo è tutto sommato abbastanza oscuro, quando il contatto "reale" più ravvicinato che avete avuto finora con noi come persone sono state le due sessioni di Chat che abbiamo fatto finora. Non ci conoscete come persone "fisiche" eppure ci dimostrate un attaccamento incredibile. Questa è una cosa che nei momenti di svaccamento totale ci ha rinfrancato lo spirito afflitto come una pozione di "Full Mana Restore" e pertanto vi ringraziamo devotamente. Magari qualcuno di voi penserà che fare una rivista di videogiochi per lavoro quando si è appassionati di videogiochi sia l'ideale, ma vi assicuriamo che con tutta la passione del mondo (non siamo degli ecclesiastici però, e non ne abbiamo soltanto una e imprescindibile), ultimamente sono stati più i momenti in cui il nostro assomigliava ad un lavoro come un altro, piuttosto che quella cosa che (da fortunati) avevamo scelto di fare, e anche con un discreto successo. Non c'era più la rigenerazione usuale tipica del giorno dopo che si chiude il numero, e non era un buon segno. Non c'era più il lampo del "ciau ciau la vita è bella" quando incontravamo un "malato" di videogiochi alle fiere e cercavamo di convincerlo che sì, i videogiochi sono una bella cosa, ma ci sono anche i libri, la musica, le aggregazioni, il sole, il mare, la pizza e tante altre meravigliose luminescenze del Creato. L'ipotesi di ZETA, ovvero una rivista non per ragazzini armati di joystick (ce ne sono pure troppe, ma non parliamo per discriminare: semplicemente avevamo in mente una cosa diversa), ma per esteti delle arti interattive, per amanti di alcune nuove forme del Bello, per transfughi della Lasagna - una creazione meravigliosa anche solo da guardare -in attesa di qualcosa con cui placare la fame di brividi, si è scontrata con degli scogli imprecisi ma belli tosti. Forse per una nostra eccessiva supponenza teorica associata ad una modestia pratica, forse perché il bar qua sotto ha cambiato gestione e i tramezzini adesso fanno schifo - e l'ispirazione cala. O forse per le famose esigenze di mercato, che va servito e riverito a puntino se non vuoi che ti schiccheri via come il risultato dei classici cinque minuti quotidiani di esplorazioni nasali. Nonostante i compromessi (alcuni sono piacevoli: adoro i fiori della pagina pubblicitaria qui a fianco), siamo ancora convinti di avere ragione e che il Tempo ci darà un bel bacio in fronte, prima o poi. È una fase. Passerà. E chi si ricorda cosa scrivevamo in queste righe a Novembre 96 sa quanto ci facesse più paura che la rivista fosse rimasta sempre uguale a sé stessa nonostante il cambio di editore: meglio peggiorare, per rifarsi i parametri e poi migliorare di nuovo.

Tiziano.

Sua Eccellenza il Barone Tiziano Von Toniutti è disponibile a ogni vostra sollecitazione, basta che sia indirizzata a via Aosta 2, 20155 Milano se cartacea (affrancata, piccionata, aeroplanata, barchettata), Apecar@tin .it se telematica (ATTENZIONE, RIPETO: Apecar@tin.it è l'indirizzo nuovo, la Telecom come sempre molto simpatica) oppure recapitata esclusivamente da stuoli di ancelle velate se in forma araldica e declamata da papiro - ma in quel caso pretendiamo la rima baciata... Esiste anche una home page da cui scagliare messaggi/lettere, http://www.geocities.com/soho/8551, home-zone dell'efferata band del sottoscritto. Per chi vuole strafare, Pantagruele insegna, i rigatoni al ragù da rotolare giù per piramidi di parmigiano sono sempre accetti e avvisando sua Eccellenza un po' in anticipo sui tempi di scolatura, è possibile che il Branoen Reverendissimo venga a consumarli direttamente al vostro desco, portandosi appresso anche un numero di amici e congiunti a sua totale discrezione e arbitrio (Conte Minini Saldini compreso), magari importunando anche sorelle/amiche/cugine se presenti al convivio e in zone limitrofe. Il Barone si riserva anche il diritto di legarvi mani e piedi al tavolo mentre apprendete digiuni l'arte di sbafare a scrocco.

LEGENDA per i neo-lettoranti di ZETA (che fanno sempre bene al saldo della redazza)

In questa rubrica vi capiterà di leggere nomi di cosa e persone che potrebbero suonarvi un attimo alieni, soprattutto questo mese. Due righe di riferimento non ve le leva nessuno, tanto non vi accorciano di molto la vita e dopotutto mi pagano per scriverle.

Minini Saldini detto il Conte: ERA il caporedattore di ZETA fino ad due mesi fa. Adesso dirige una rivista con un nome molto lungo, ma siamo sicuri che rimpiange le segretarie megacozze dello studio Vit e la barista che gli faceva l'occhio languido. Torna Conte, questa casa aspetta a te!

Er Costina Rigida: ZETA aveva, fino a sette rullantissimi numeri fa, una costa rigida da rivista pro e patinata, attualmente data per dispersa nei sobborghi del Tiburtino Terzo (donde l'appellativo articolato). Da poco siamo tornati alle rullantissime spillette roots-punk che stanno seminando sconforto tra i lettori più fighetti e sventrapagine e la gioia tra i lettori che comprano ZETA per nasconderci in mezzo Le Ore Pocket.

Roberto Acqua Magistretti: lettore di ZETA del mese, a insindacabile giudizio della redazione (io).

"L'ANIMA DI ZETA SOPRAVVIVE, L'ANIMA DI ZETA SIAMO NOI. CHI VUOLE CONTINUI PURE A RIEMPIRSI GLI OCCHI DI LUCI COLORATE ED IL CERVELLO DI SUONO ROBOANTE. NOI STIAMO IMPARANDO A RIEMPIRCI LA VITA DI UN SENSO TRA IL FRIVOLO ED IL PROFONDO."
GIUSEPPE ALLETTI (PALERMO)

È STATO BELLO FINCHÉ È DURATO

Hi Tiz ! Ti scrivo per la prima volta dopo ormai quasi nove anni di lettura "passiva" (dicembre '88, K No.1), perchè finora non ho mai avuto ragione di contestare le vostre decisioni in ambito editoriale (finora...). Purtroppo sto assistendo alla rovina di ZETA, da ormai alcuni mesi ed ogni volta le grandi catastrofi sono state annunciate da frasi del tipo "grandi novità in vista: chi si perde il prossimo numero è un fesso!". Questa fantastiche novità sono state, nell'ordine: - la scomparsa della costina rigida - il peggioramento della qualità della carta - il peggioramento dell'impaginazione e del logo di copertina - la comparsa del titolone "Giochi per Computer" (fortunatamente sparito) (in realtà ha traslocato, NdR) - la diminuzione del numero complessivo di pagine, la diminuzione del numero di pagine redazionali, l'aumento del prezzo, la drastica riduzione del numero di recensioni (Aprile 97: 4 giochi + 1 data disk + 2 titoli "multimediali") (non è per caso che anche le software house si sono accorti di come siete ridotti ed hanno smesso di mandarvi software da recensire?). Ora, visto che anche per maggio sono annunciate altre fantastiche novità e visto che (scusate il gergo) mi sono rotto i coglioni di essere preso per il culo, mi rammarico di dovervi comunicare che avete perso (almeno) un lettore. Pazienza, è stato bello finché è durato. Goodbye
Oscar Lazzarino

Ciao Tiz, ho comprato Zeta di Aprile, che casino... Il numero è ok come al solito per quello che ho visto finora, siete sempre i numeri 1 e continuerò a seguirvi finché ci sarete... Il punto è proprio questo, ci sarete vero? Non ti nascondo la mia preoccupazione, sono preoccupato per la rivista per voi tutti e per il futuro. Mi spiego meglio: prima fate secco er costina, poi passate a 112 pagine (un po' pochine eh?), se tutto ciò non bastasse ci aumentate pure il prezzo di un millanta senza offrire nulla in + di quello che già c'era. Bada bene che quello che la rivista ha offerto finora non è poco manco per niente, e calcola che non ho ancora letto tutta la rivista poiché la centellino pagina per pagina finché posso quindi eventuali novità o messaggi subliminali possono essermi sfuggiti, però mi sembra che anche nella chat del 13/3 si era detto >prezzo ma anche + pagine. Cavolo, 1000 lire di aumento non sono poche! Se ciò non bastasse pure il conte ci molla, così senza manco avvertirci...ecchecavolo. La mia domanda è: Zeta sta crollando? Potresti fare un po' di luce sul caso Zeta. Non pretendo una risposta personale, anche se mi farebbe piacere, ma almeno posta un articolo su it.comp.giochi, io posterò la mia protesta contro il declino della + grande rivista del settore.
P.S. Meno male che avete tolto la scritta videogiochi dalla copertina, non è che cambiate nome e vi chiamate "il mio zeta"? Uno degli ultras di Zeta =>(striscioni e fumogeni)
Giorgio Pagliuca (Roma)

*Qualche precisazione, che non vuole essere una giustificazione. Il mese scorso c'è stata una penuria di giochi che ha lasciato a secco non solo noi ma anche le altre riviste, escluse quelle che pur di recensire un gioco se lo inventano o ne anticipano l'uscita di 6 mesi. Questo mese fortunatamente le cose vanno un po' meglio. Per quanto riguarda le fantastiche novità, ZETA prima a Marzo e poi a Maggio (per slittamenti di programma) avrebbe dovuto avere come sorpresone il primo di una lunga serie di CD "made in studiovit", che invece verrà allegato ad un'altra rivista non-made in studiovit. Era questo il sorpresone che andavo annunciando da un po', ero felicissimo perché pensavo di poterci ficcare dentro anche un paio di canzoni dei bellissimi ARIVO, ma trippa. Così va il mondo, chiedo scusa a tutti i lettoranti deviati dall'invito sibillino! Per quanto riguarda la situazione della rivista, posso dire però che ZETA non corre pericoli di chiusura. Solo, non credo neanche che ci saranno belle notizie, tipo aumento di pagine e cambio di carta. È tutto quello che so dire. Da lettoranti ormai irrobustiti dalle avversità quali siete, so che capirete. A proposito, grazie a tutti i gruppi di resistenza spontanei che si sono formati, e a chi sta contribuendo per la creazione del newsgroup **it.comp.giochi.studiovit**, incentrato sui nostri umili sforzi editoriali.*
Se va tutto bene, a fra trenta giorni, e non abbassate la guardia.

"NON SAPPIAMO PIU' QUANDO STIAMO ANDANDO SU QUESTA TERA" (È PAROLA DI QUELO)

Sento puzza di guai. Fino a qualche tempo fa giornali e televisioni gareggiavano nel demonizzare il mondo dei computer. A testimonianza di ciò la presenza nella Z-mail di lettere che lamentavano l'accanimento della stragrande maggioranza del giornalismo televisivo e cartaceo nei confronti del nostro allegro e pixelloso mezzo. Un acutizzarsi di tale caccia alle streghe si è verificata quando i mass media italiani si sono finalmente accorti dell'esistenza di Internet, pianeta dell'informazione parallelo in cui è impossibile pianificare qualunque tipo di censura e controllo, tant'è vero che persino quei megalomani dei congressi americani si sono resi conto di non essere in grado di imbrigliare i net-surfer con il loro ipocrita puritanesimo.
Spulciando nei quotidiani dei mesi passati ci si imbatte senza tanta fatica in articoli che parlano di incontri virtuali che hanno provocato reali stupri, di figli che si suicidano e/o uccidono i genitori perché privati da questi del computer, eccetera eccetera. E' opinione comune, quantomeno dei meno ottenebrati, che la molla che spinge i rappresentanti di televisioni e quotidiani a ringhiare, a ridicolizzare e a demonizzare il nuovo (quantomeno per la primitiva Italia) (e pensa all'Albania, NdR) fenomeno sia la paura di essere soppiantati da un nuovo modo do fare informazione (internet) o divertimento (videogiochi). Purtroppo la situazione sta cambiando. Alle posizioni di strenua difesa dell'autentico, della vita reale (sintetizzabile in "perché non vai a giocare con gli amici invece di passare le ore davanti al computer?"), si vanno aggiungendo nuove voci sempre più mitigate,che fanno trasparire addirittura un certo favore nei confronti delle nuove tecnologie (un esempio: il programma, peraltro ottimo, "Media/Mente" sulla RAI). Ma perché allora in testa a questo paragrafo ho scritto "purtroppo"? Perché il mio timore è quello che i responsabili degli attuali mezzi di comunicazione di massa, consci dell'impossibilità di cristallizzare il presente, stiano tentando di inglobarci, di trasformare il computer in un altro mass media sottoposto a quelle stesse regole di massificazione forzosa che rendono agrodolci e inguardabili, per la persona di media cultura, il 90% dei programmi televisivi. Una spia di tale aspirazione si può notare in quanti affermano che in futuro televisione e computer saranno riuniti nello stesso oggetto. Probabile risultato sarà una nuova televisione, più "dotata" ma comprensiva di meno periferiche possibili, in modo che tutti siano in grado di utilizzare il mezzo e che sia sempre e soltanto la passività del teledipendente a sopravvivere. Nell'ambito della comunicazione, come nel-

segue a pag.8

CD-ROM

L'ANTICA CITTÀ
EGIZIANA DI KARNAK
È STATA CATTURATA
DA MISTERIOSI POTERI.

LE FORZE MILITARI SONO ENTRATE NELLA VALLE...

...NESSUNA
HA FATTO
RITORNO

BMG
INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

l'ambito più generale dell'espressione, globalizzare significa inevitabilmente depauperare, banalizzare, preparare un omegeneizzato di multimedialità (parola che mi dà i brividi) che sia appetibile e digeribile per le molli fauci della folla. Prima dell'avvento del multimedia la "gggente" considerava i computer people un manipolo di ghettizzati, il cui unico scopo era traviare i giovani normali distraendoli dai sani insegnamenti di Costanzo & Co. E' inutile dire che la differenza che sorge tra un ghetto e un club privato può consistere nello stare da questo o da quel lato della porta d'ingresso. A costo di sembrare snob, classista, razzista e quant'altro vogliate io spero tanto che la "gggente" rifiuti di informatizzarsi, che rimanga a pigiare i tastini del telecomando tra la Venier e Beautiful e non inquini (sì! razzismo puro!) di ignoranza e pressappochismo il nostro mar da cui vergine nacque *Doom*. Se un giorno infileremo un CD ROM nel nostro lettore e ci ritroveremo in video il faccione di Pippo Baudo che ci descrive pregi e difetti della pasta all'amatriciana, sarà ora di spegnere il computer e di imparare a spedire E-mail telepatiche, magari dopo aver giocato quella partita di calcio che avevamo rimandato per tanto tempo.
Oliver MacRoss

*Sono storie tristi Oliver, ma ce le dovremo puppare finché staremo in questo paese. Non che negli altri vada meglio, ma insomma, almeno non hanno solo e sempre le stesse boiate da sentire, rimasticate e ridigerite. I mass media, e la rete, bah, io ormai mi sono anche rotto di replicare. Sono in un'isola felice, scrivo - come voglio - di videogiochi, Internet e CD ROM per un grande quotidiano e questo forse mi edulcora la pillola. A onor del vero, dei grandi quotidiani su Internet italiani c'è solo la Repubblica, e gli altri non hanno per ora proprio intenzione di seguire l'esempio. C'è solo la Repubblica perché i lettori di altri quotidiani, diversi per stile e contenuti e quindi per lettori, di Internet se ne fottono quasi alla grande, non la contemplano, non sanno che roba è, ne hanno sentito parlare ma non gliene frega niente. Questa è l'Italia e questo ti becchi. Avere una dignità telematica in questo paese è strutturalmente impossibile. In questo senso, il popolo informatico deve solidarizzare con gli amanti del rock, e se uno ama Internet e il rock è proprio uno sfigato che non farebbe un soldo di danno a cambiare nazionalità. Ma perché diavolo devo pagare 40 sacchi un CD che me ne costa 20 se lo compro in Germania, con tutto il cambio sfavorevole? Lo sai a che ora va in onda Media/Mente, l'unico programma di servizio a tema informatico/multimediale che il servizio pubblico radiotelevisivo dedica all'argomento? Alle 11.30 di mattina tutti i giorni e il mercoledì notte. "Prime Time" davvero. Me la vedo la famosa casalinga di Voghera che cerca di capire come ottenere il meglio dalla sua oretta quotidiana in rete. Me lo vedo lo spettatore tipo del Costanzo Show che tra un'esternazione filosofica di Raz Degan e una stilettata dialettica di Elenoire Casalegno , cambia canale, guarda Carlo Massarini e decide di provare quel nuovo CD ROM. Se Media/Mente avesse avuto successo, avremmo subito avuto la controparte Fininvest. Che non c'è. Non c'è manco più Gallarini che presenta i videogiochi, ma che ti aspetti...Francamente, di commentare ci siamo stufati. E' un problema endemico della cultura del nostro paese, non c'è niente da fare, ed è uno dei motivi per cui ZETA non è quella ZETA che volevamo noi. Il discorso sui media distruttori di sé stessi è molto semplice: è chiaro che fai prima e meglio a demonizzare "l'internet" che a sporcare il sacramento dei bravi figli delle mamme italiane (mamme coraggio, anti-rock e fra un po' barricadere della fibra ottica), figli che magari fanno le guardie di frontiera e si lasciano scappare sotto gli occhi due ragazze minorenni di paese che se ne vanno a fare una scampagnata in Francia. Di questo non parlano, parlano del fatto che ogni tanto le due facessero un viaggio in IRC. Non voglio neanche pensare a quanto Uranio e a quanti scarti nucleari passano da quelle frontiere, se ci passano due bambine. Ma chiaramente, sono più pericolose le "radiazioni emesse dai monitor" e " la famosa epilessia da cancro al joypad. È l'Italia gente. Come diceva Roberto Freak Antoni, non c'è gusto in Italia ad essere intelligenti. E se così passeremo per elitari bastardi quando magari in realtà siamo soltanto persone che vogliono essere lasciate libere di utilizzare il proprio cervello, chi se ne frega. Discriminateci, ghettizzateci. Non se ne può più dei fondi di un qualsivolglia giornalistone da 8 milioni a cartella che pontifica su cose che conosce male o che stuzzicano la ghiandola dell'invecchiamento (che spunta attorno ai 55 anni a causa delle prime defaillance biologiche) producendo chili di anticorpi atti a combattere la minaccia che li mette fuori tempo e via dal riflettore così agognato e ormai utilizzato per così tanto tempo che reclamarlo pare un diritto. E che, vogliamo farcelo scippare dall'"internet" ? Che se ne torni tra i pippaioli del computer, con i suoi PPP, TCP, WWW, HTTP, e anzi, scriviamo anche un bell'epitaffio, così magari tiro fuori anche un libro, vado da Costanzo e mi compro il sette metri nuovo. Ignorando che Internet non spazzerà mai via i giornali e la televisione, anzi, ne sarà la probabile salvezza. Economica soprattutto.
Di tutto questo il popolo della rete ovviamente se ne frega, perché sa benissimo, come recita lo slogan del Futurshow, che chi non c'è non ci sarà. E come dice Giovanni Lindo dei CSI, chi c'è c'è e, cari miei, chi non c'è non c'è. Il popolo della rete, straordinariamente raddoppiato in beve tempo in Italia (circa 1.300.000 persone con accesso Internet attualmente vagano in borghese nel nostro paese) al massimo adotta la tecnica del judo: costruisce la propria difesa sulla forza dell'avversario. Per un giornalista fetentone che scrive un articolo ignobile da una parte, c'è un fenomeno planetario che azzera ogni discussione. Nessuno dice che sia un bene (ma Internet per fortuna finora mantiene la proporzione tra il bene e il reciproco male in ciò che offre), ma nessun giornalista oggi si sogna di sparare sui costruttori di automobili, perché è pubblicità e lavoro anche se fanno venire il cancro. Come diceva Riccardo Albini tempo fa, se la generazione di Tortona (?) è quella dei telefonini e dei videogiochi, perché sacrificare sull'altare solo metà dei loro numi tutelari? Forse perchè la Telecom è in piena campagna promozionale col Timmy e se dovesse ritirare la pubblicità sarebbe un problema comprarsi quel meraviglioso spiderino appena uscito. Quando Agnelli avrà la sua fabbrica di CD ROM sulla "Stampa" leggerete probabilmente delle scintillanti apologie del new media. Quando "Sette" allegherà un CD ROM "interattivo", Cesare Fiumi verrà presumibilmente spedito a scrivere i suoi peana contro i videogiochi da qualche altra parte. Altro che futuro "agrodolce", si preannuncia un vero, compatto e trionfale schifo. Totalmente, come dici tu giustamente, e quasi inevitabilmente "interpassivo". Brutta aria. L'altro giorno è venuta Raidue a riprendere lo Studio Vit per un servizio, l'errore più grande è stato non chiedergli le risposte dei quiz di Domenica In.*

BUGZ

Questo mese ci sarebbero state delle lettere interessanti da pubblicare, ma all'ultimo momento la rubrica ha cambiato radicalmente faccia, perché una protesta così massiccia non c'era proprio mai capitata. Almeno l'onore della citazione a Danilo Ferretti, Paolo Sciammarella e Rosario Olivieri, che comunque mi riprometto di tenere presenti per il prossimo numero. Lo so che dico sempre così, ma stavolta mi dovete credere, sono molto maturato in questi ultimi tempi. Statece bbuono a tutti, e per chi ha molta crisi e non sa più quando sta andando su questa Tera, c'è sempre la parola di QUELO (http://www.geocities.com/televisioncity/8510) a consolarvi. Ciau ciau.

http://www.oldgamesitalia.net/

E´ il Tuo Peggior Nemico...

DIABLO

... ricaccialo all´inferno!!!

Affronta DIABLO in labirinti sempre diversi ...
occhio però: la grafica fa paura...
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!
SCENDI ALL´INFERNO E OLTRE...
C´E´ L´UMANITA´ DA SALVARE !!!

DELPI

CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95
O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA
256 COLORI, SCHEDA SONORA
E MOUSE COMPATIBILI
CON WINDOWS '95,
SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA
(COMP. DIRECTX).
OPZIONI MULTIPLAYER:
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS
O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI:
RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE
CONNESSIONE A INTERNET
LOW-LATENCY CON SUPPORTO
DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

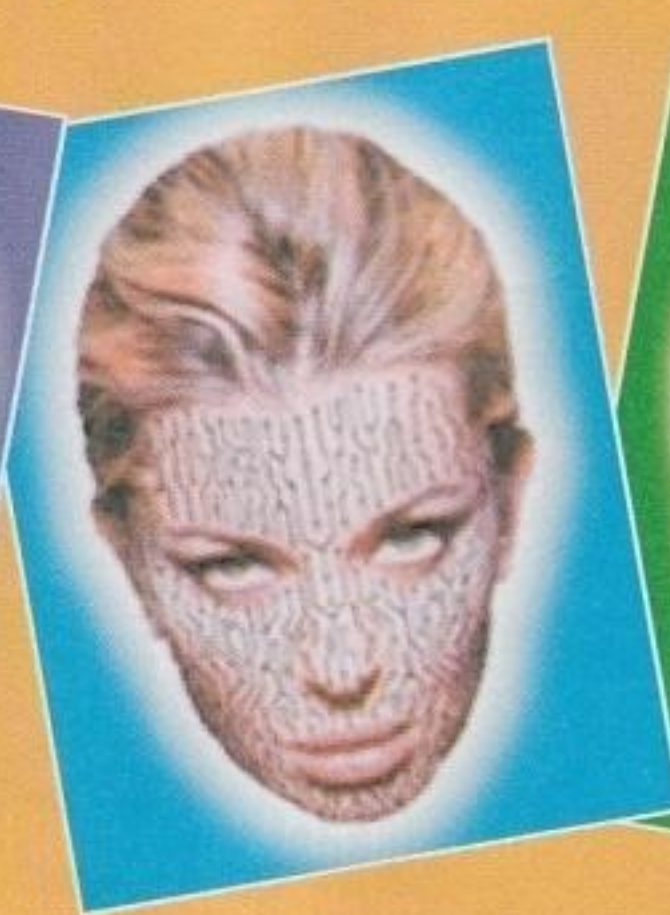
seguirà versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO

£ 89.900

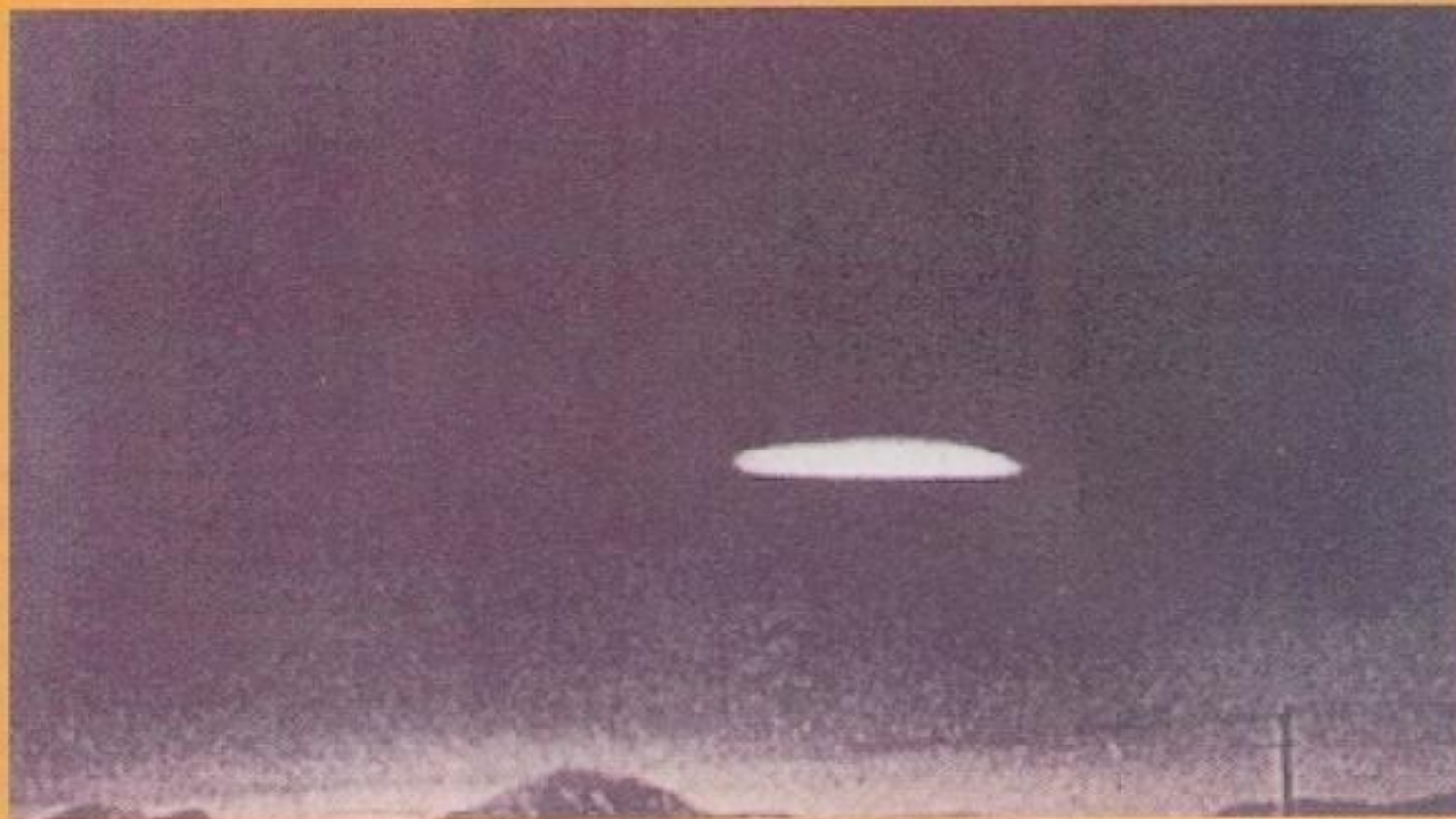
Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Ritorno al FUTUR SHOW

Lo scorso aprile, per cinque giorni Bologna si è trasformata nella capitale dell'intrattenimento multimediale. Ecco come è andata.

"Chi non c'è non ci sarà". Una minaccioso avvertimento che deve avere intimorito davvero parecchia gente a giudicare dalla folla transoceanica che ha affollato i padiglioni della Fiera di Bologna durante la cinque giorni dell'informatica di consumo che ha allietato, lo scorso aprile, il capoluogo emiliano. La "1° Fiera Multimediale" tanto "prima" non era, anche se l'edizione del Futurshow che si tenne lo scorso anno, nonostante l'innegabile successo di pubblico, viene ricordata oggi appena come un ballon d'essai, un coraggioso tentativo di sondare il lato multimediale dell'italiano medio. Quest'anno bisogna riconoscere a Claudio Sabatini, l'imprenditore bolognese che ha curato l'organizzazione della manifestazione, una lungimiranza ed una conoscenza della psicologia sociale non comune. Di futuro per la verità non se ne è visto molto, ma in compenso, lo show non è davvero mancato. New media, informatica, videogiochi e ogni genere di tecnologia futuribile - adeguatamente edulcorata - è stata abilmente miscelata con una partecipazione di star di grande richiamo e facile consumo. Ad onor del vero, dobbiamo dire che anche gli esperti del settore (o il pubblico più serioso) hanno potuto apprezzare l'ottima qualità degli incontri che si sono sussusseguiti incessantemente nell'ambito dello spazio Arena-Incontri, soprattutto durante i primi tre giorni della manifestazione. Ma chi ha passato il week-end sul posto (e negli ultimi due giorni l'affluenza media si è attestata sulle 100.000 presenze) ha visto i riflettori spostarsi dal multimedia a "tutto quanto fa spettacolo". D'accordo, probabilmente si può sostenere che anche la prorompente e apprezzabile Jessica Rizzo (inguainata per l'occasione in un abitino leopardato) sia multimediale - in fondo i CD, in un modo o in altro, li produce anche lei - ma è un po' triste dover constatare che l'informatica debba ancora usare simili mimetismi per sdoganarsi presso il grande pubblico ita-

http://www.oldgamesitalia.net/

liano. E mentre i giornalisti inseguivano Alba Parietti per strapparle qualche commento sul suo nuovo film con Tinto Brass, Alberto Tomba (www.alberto.tomba.it) firmava autografi a destra e a manca dribblando abilmente la sala stampa, passando vicino a un Carlo Perdezoli (ok, Bud Spencer) - quantomai invecchiato - tutto intento a promuovere il videogioco di cui sarà protagonista. E poi Luca Barbareschi, Gene Gnocchi, Pavarotti, Enzo Iachetti, Vito...Praticamente tutto il Maurizio Costanzo Show, anche se, in realtà, Sgarbi non siamo riusciti ad individuarlo. Approfittando della ressa creatasi attorno ai divi, e della classica torva di ragazzini depistati dalle ultime novità, noi di Zeta abbiamo optato per una puntatina nel regno dell'immarcescibile e sempre apprezzato Francesco Carlà, "direttore strategico" della manifestazione e ora anche cattedratico dell'Università La Sapienza di Roma. Massimo teorico della filosofia videoludica, Carlà ha allestito un Museo dei Videogiochi, affollato di trentenni e quarantenni dagli occhi lucidi, di fronte al quale anche noi abbiamo trattenuto a stento qualche lacrima di commozione, e che, gusti a parte, avrebbe potuto benissimo giustificare il prezzo del biglietto del treno per raggiungere la capitale del tortellino. Analogo discorso valga per il Museo dell'Informatica (un altro museo? Ma non era il Futur...), una pregevole raccolta di modernariato digitale che - oltre a sortire nei nostri redattori l' "effetto madelaine", di proustiana memoria - si è dimostrato terapeutico nei confronti di coloro che amano bestemmiare contro le "modeste" prestazioni del proprio MMX a 200Mhz. Dunque tecnologia, spettacolo, dolci ricordi...ma non solo. Il Futurshow anno secondo si è fatti rivelato un vero e proprio melting pot mediale. Mentre gli amanti della fotografia hanno potuto gustarsi le splendide foto della mostra dedicata ad Helmut Newton (ma anche le personali di Nancy Dwyer e David LaChapelle erano di tutto rispetto), gli appassionati di design (vi giuriamo che ce ne sono parecchi) si sono riuniti per assitere basiti alle realizzazioni di Ottmar Kiefer ("Cyber Ring" e "Silence Box"). Un po' più forzata, forse, la consueta assegnazione degli Oscar - che sarebbe uno show senza una premiazione? - a cui quest'anno, oltre ai CD ROM, hanno partecipato anche i siti Internet e gli Home Video. D'altronde le nomination - proposte da "centinaia di addetti ai lavori" - vedevano *Privateer 2* nella categoria "adventure", *Zork Nemesis* nel gruppo dei "film interattivi", *Crusader:no regret* tra gli "strategici", *Fifa 97* nel boquet dei "simulatori" (sich) e *Barbie crea la moda* nel girone dell' "edutainment". E qualche perplessità ci sia concessa...

Ma è al di là del clamore e dei riflettori che la sagra del multimediale ha dato, a nostro modesto avviso, il meglio di sé. Ci riferiamo da un lato allo spazio "Ideegiovani", tutto dedicato ai giovani forieri di progetti per il settore, e, dall'altro, al "Cercolavoro giovani", pensato per i ragazzi che, oltre ad avere delle idee, vorrebbero avere anche uno stipendio, magari lavorando proprio su quelle nuove tecnologie di cui sono appassionati.

Il Futurshow 2997 ha chiuso i battenti in una fresca sera di aprile, ma lo spioncino rimane comunque aperto. Perlomeno questo è ciò che promette l'organizzazione della kermesse, rilanciando l'idea del Futurshow Lab, un a sorta di "think-tank" permanente destinato a studiare l'impatto sociale delle nuove tecnologie - qualunque cosa esse siano. Si fanno garanti e artefici dell'iniziativa Alberto Abruzzese e Francesco Carlà ("La Sapienza" di Roma), Roberto Grandi (Università di Bologna), Alessandro Alberigi Quaranta (Università di Modena), Giuseppe Richeri (Università di Firenze) e Luca De Biase. I blasoni ci sono tutti, e quindi dovremmo poter star tranquilli.

Noi ci siamo divertiti, e, non si sappia in giro, abbiamo anche recuperato l'autografo dell'Alba nazionale. C'eravamo. Ci saremo?

consiglia

Possono sfuggire, ogni tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

POD

La UBI Soft torna con un gioco di corse arcade di prima qualità. Ambientato nel futuro, *POD* consente entusiasmanti partite multiplayer (anche in due sullo stesso computer), con una grafica sorprendente (supporto per MMX e schede 3D) e una giocabilità notevole, oltre a 16 circuiti.

DIABLO

Un tuffo nella fantasy per appassionanti partite multiplayer via Internet. Dai creatori di *Warcraft II*, un gioco di ruolo d'azione con una grafica e un sonoro di prima qualità. Tre classi fra cui scegliere e incantesimi con effetti estremamente coreografici. Semplice ma efficace.

THEME HOSPITAL

Ci risiamo. La Bullfrog produce un nuovo gioco e siamo nuovamente costretti a inchinarci di fronte al genio creativo di Molyneux e soci. Una divertente simulazione di struttura ospedaliera, per ridere delle disgrazie della nostra malasanità.

FLYING CORPS

Il primo simulatore dedicato alla I Guerra Mondiale che possa ambire a strappare la corona del genere al mitico *Red Baron*. Dopo l'ottimo *Dawn Patrol*, gli sviluppatori della Rowan hanno fatto centro con un simulatore che unisce grafica sbalorditiva e realismo eccezionale.

TOMB RAIDER

Se cercate dell'azione, unita a elementi di esplorazione e risoluzione d'enigmi, il nuovo capolavoro della Core Design è il titolo che fa per voi. Con una grafica straordinaria (e patch per Rendition, 3Dfx e Mystique), dei controlli intuitivi e un'eroina all'altezza della situazione, *Tomb Raider* è stata la sorpresa del Natale scorso.

MDK

Il genio creativo di Dave Perry ci ha regalato, con *MDK*, il gioco arcade più rivoluzionario di ogni tempo. Una tecnica di programmazione sopraffina unita ad una grafica assolutamente spettacolare fa di *MDK* un titolo che non può mancare nella collezione di ogni videogiocatore che si rispetti.

TEMPI DURI per ROCKET SCIENCE

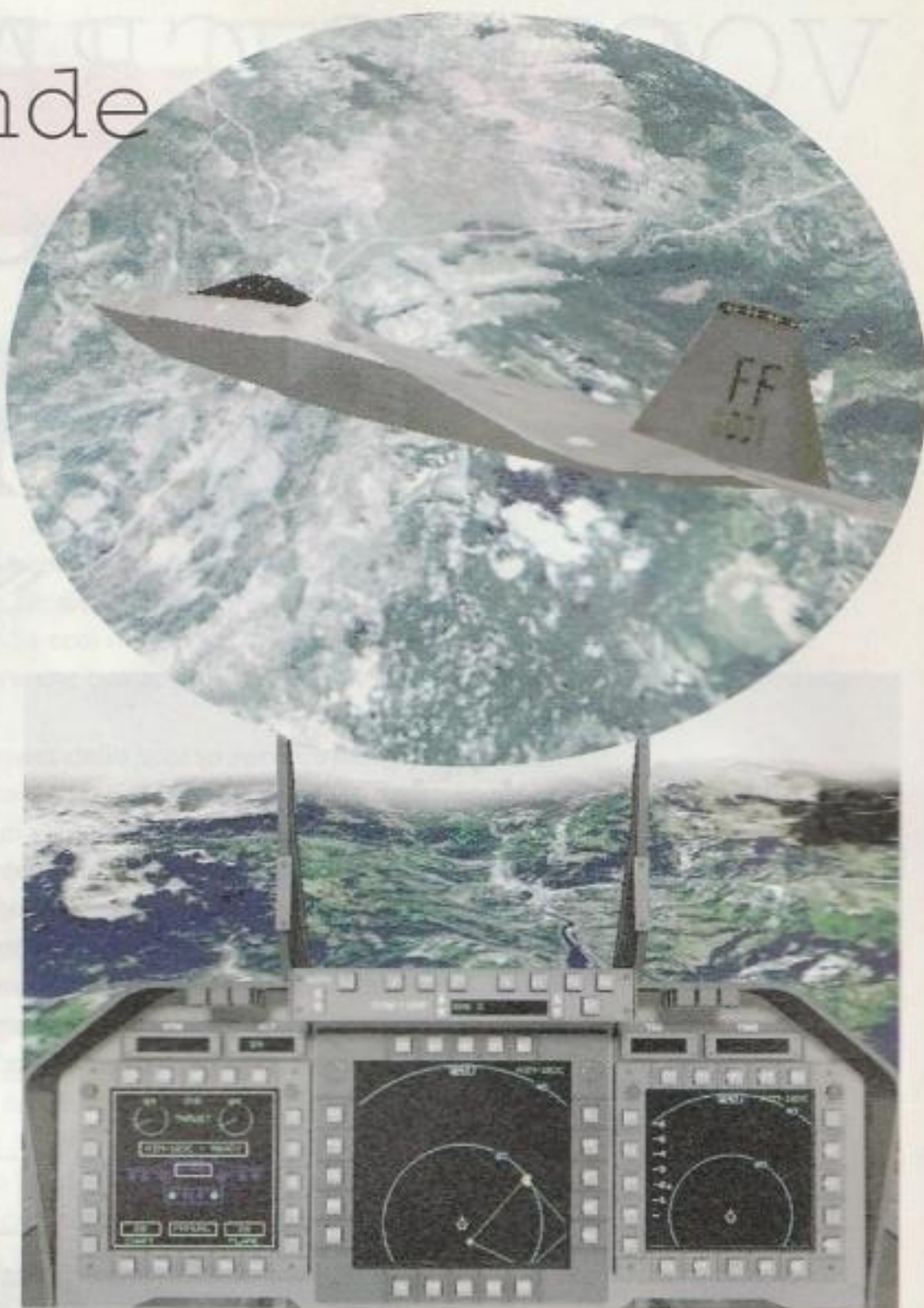
Non c'è che dire, il mercato videoludico non è mai stato tanto competitivo e impietoso come nell'ultimo anno. Ne sa qualcosa la GTE Entertainment che ha appena chiuso i battenti o la stessa Pixar (quella di Toy Story, per intenderci) che ha deciso di abbandonare il settore videoludico, nonostante un fatturato decisamente dignitoso. Ora potrebbe essere la volta di Rocket Science. Bill Davis, presidente della software house che ha realizzato *Obsidian* e *Rocket Jockey*, ha infatti recentemente annunciato che, se la società non sarà in grado di prefinanziare tutta la produzione prevista per il 1997, si vedrà costretto a ridurre le attività aziendali al solo sviluppo del software. Ciò significherebbe dismettere l'intera organizzazione commerciale e fornire il software prodotto internamente ad un società editrice terza. La difficile situazione, secondo quanto reso noto dallo stesso Davis, si sarebbe venuta a creare in seguito ad una deludente stagione natalizia. Lo scorso agosto la Rocket Science aveva infatti firmato un contratto con SegaSoft per produrre alcuni titoli con i quali coprire il periodo di Natale (tra cui *Rocket Jockey*). E nella strategia della Rocket Science, i diritti provenienti dalla prevendita di quelle produzioni avrebbero dovuto consentire il finanziamento della produzione 1997. Senonchè, una serie di ritardi hanno parzialmente impedito il rispetto dei termini di consegna, tanto che il mercato sta ancora attendendo *Space Bar*. Le modeste vendite fatte registrare da *Obsidian* e *Rocket Jockey* hanno completato un quadro già di per sé estremamente pesante: il primo titolo ha venduto 14.000 unità dallo scorso gennaio, mentre il secondo ha venduto appena 3.000 copie tra dicembre '96 e la fine di febbraio '97. Lo staff della Rocket attende ulteriori notizie con le dita incrociate.

DMA DESIGN passa a GREMLIN

Continua il processo di concentrazione del mercato videoludico. È la volta di Gremlin Interactive che lo scorso aprile ha acquisito DMA Design, una delle più prestigiose software house britanniche. Dal 1998 dunque, tutti i titoli sviluppati dalla DMA verranno pubblicati sotto etichetta Gremlin, con la probabile eccezione del territorio statunitense dove usciranno con il marchio della Interplay (che negli USA, infatti, pubblica i prodotti Gremlin). Nonostante l'acquisizione, quelli della DMA continueranno ad operare in completa autonomia (o quasi) anche se David Jones, direttore generale della software house scozzese, entrerà ufficialmente a far parte dello staff manageriale della Gremlin in qualità di direttore artistico. Rimane ancora da chiarire come si svilupperà - alla luce dell'avvenuta operazione - lo stretto rapporto di collaborazione che lega da tempo DMA e Epic Megagames (nell'ambito del quale, la prima sta realizzando la versione console dell'attesissimo *Unreal*). "È raro incontrare qualcuno che non solo ha i tuoi stessi sogni, ma che conduce i propri affari con un entusiasmo uguale al tuo" ha dichiarato un raggiante Ian Stewart, presidente di Gremlin Interactive. Tanta gioia non sorprenderà comunque i più esperti del settore. DMA Design infatti, è da sempre nota come una vera e propria fucina di idee brillanti, ancor prima che come "semplice" software house. Tanto per dare un'idea del suo valore ci limiteremo a ricordare che, oltre ad aver dato i natali alla serie di *Lemmings*, è una delle tre società di sviluppo che sono entrate a far parte dell'ormai mitico "Dream Team" della Nintendo.

http://www.oldgamesitalia.net/

I-MAGIC accende postbruciatori

Quest'anno è destinato ad essere ricordato come l'"anno dei simulatori di volo". Dopo l'*F22 Lightning* della Novalogic e *JetFighter III* dei Mission Studios, gli appassionati del volo virtuale sono ora in attesa di due altri probabili capolavori: *Falcon 4.0* della Spectrum Holobyte e *TFX 3* della DID. Ma il debutto di questi due colossi potrebbe essere in parte rovinato dall'apparizione di *iF-22 Raptor*, l'asso nella manica della Interactive Magic, prevista per il prossimo giugno.
Secondo quanto reso noto dai programmatori, *iF-22* farà sfoggio del DEMON-1 (Digital Elevation Model Optimization Number One), il più avanzato sistema di mappatura del terreno mai apparso sullo schermo di un computer "casalingo". Oltre 250.000 miglia di territorio (Bosnia, Golfo Persico e Ucraina) sono state accuratamente riprodotte e renderizzate incrociando i dati orografici con centinai di fotografie digitali satellitari. Il tutto è stato poi applicato ad un modello poligonale tridimensionale. Questa festa per gli occhi potrà poi essere visualizzata con risoluzioni che vanno dall'ormai consueta 640x480 fino all'inverosimile 1024x768 e con il supporto di tutti gli acceleratori grafici 3D compatibili con Direct3D. Come ciliegina sulla torta, *iF-22* sarà il primo simulatore di tutti i tempi ad implementare un cockpit completamente interattivo: tutti i comandi visualizzati potranno essere attivati con il mouse, senza che sia necessario ricorrere alla consueta memorizzazione di decine di tasti.

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana (mrana@inrete.it)

DIVENTARE MULTIMEDIALI
a cura di Roberto Liscia
Il Sole 24 Ore Libri
£ 34.000
ISBN 88-7187-731-4

Se "il mezzo è il messaggio", per dirla con Marshall McLuhan, la sempre più massiccia diffusione dei supporti elettronici - e in particolare dei CD-ROM - non è soltanto un fenomeno tecnologico: è un vero e proprio ribaltamento dei tradizionali paradigmi della comunicazione. La possibilità di confezionare nell'iridescente compattezza di un dischetto di plastica complessi prodotti interattivi che scardinano le consuete tassonomie dell'industria editoriale obbliga gli operatori del settore a una pausa di riflessione: sarebbe infatti del tutto inappropriato, e ineluttabilmente deleterio, cercare di applicare i modelli gestionali e competitivi propri dell'editoria tradizionale a questo nuovo settore.
Occorre fare un passo avanti, reinventare i prodotti, rivedere posizionamenti e strategie: in due parole, "diventare multimediali". E questo libro è un'efficace guida per chiunque sia interessato a questo tipo di metamorfosi, quale che sia il suo punto di vista o il suo ruolo nell'industria.
L'avvento dei CD-ROM, infatti, impatta su una molteplicità di aspetti, più o meno direttamente connessi al mercato editoriale: e così il curatore del volume ha interpellato un variegato gruppo di "esperti" e li ha chiamati a esporre il proprio punto di vista sulle implicazioni più disparate e recondite insite nell'adozione dei supporti ottici nella comunicazione.
Gli argomenti trattati spaziano quindi dalla giurisprudenza italiana sui diritti di autore all'uso del multimedia nella didattica, dalla teoria degli ipertesti alla produzione stricto sensu di un CD-ROM (masterizzazione, stampa e packaging), dal marketing multimediale d'impresa ai canali distributivi. Il taglio con cui vengono affrontate le diverse tematiche è quello tipico del business book, che vi risulterà familiare se vi è già capitato di acquistare qualche titolo della collana "Il Sole 24 Ore Libri", ma forse potrà apparirvi un po' freddo e accademico se non siete avvezzi a questo tipo di scritti. Data la pluralità degli autori (il volume consta di due dozzine di contributi) lo stile è comunque eterogeneo: il succedersi dei capitoli, con continui cambiamenti di ritmo e di argomento, ravviva la lettura e mantiene costantemente vispo l'interesse.
È interessante scorrere la corposa lista degli autori per ritrovare qualche nome conosciuto: vi compaiono, tra gli altri, Stefano Guadagni, che i più attenti fra i lettori veterani ricorderanno come direttore di "Videogiochi" - la madre di tutte le riviste italiane di settore - e che in questo ambito racconta il processo di creazione e di produzione che sta dietro un CD-ROM di musica classica, e Paolo Parlavacchia, responsabile di Rizzoli NewMedia che illustra il rito di passaggio di un editore tradizionale "alla prova della multimedialità". Dal comporsi di molte voci diverse emerge un disegno complessivo intrigante, che restituisce le grandi ed eccitanti potenzialità che il settore multimediale, ancora per molti versi allo stato embrionale, è pronto a dispiegare.

VOODOO GRAPHICS preme sull'acceleratore

D'altronde perché frenare? Devono averlo pensato anche i tecnici della Voodoo Graphics, gli stessi che, per intenderci, con il chipset 3Dfx hanno regalato ai PC di tutto il mondo velocità degne di un Nintendo 64 (ed anche superiori). Girano infatti voci che alla Voodoo stiano lavorando su di un nuovo chipset denominato "Banshee", dotato di capacità analoghe a quelle dell'incredibile "XS1000 Obsidian", un processore grafico normalmente utilizzato sulle workstation dedicate al rendering e alla gestione dei simulatori militari. Secondo la casa costruttrice, il Banshee dovrebbe comportare prezzi elevati ma comunque ancora alla portata del consumatore medio, e verrà distribuito ai terzi produttori entro la fine di quest'anno. Ciò significa che già nei primi mesi del 1998 nuove ed incredibili schede potrebbero trovar posto negli slot dei nostri computer.
Ricordiamo che l'XS 1000 viene venduto sul mercato statunitense ad un prezzo di listino di circa 2500 dollari e che il suo trilinear "fill-rate" può tranquillamente competere con workstation quali la Real 3D Pro 1000 o l'SFI Impact, gioiellini che costano oltre 50.000 dollari l'uno!
La differenza fondamentale tra le schede basate sul 3Dfx e quelle basate sull'Obsidian (e quindi sul Banshee) sta nel numero di controller grafici e di processori dedicati alle texture: il dispositivo professionale monta infatti la bellezza di quattro chip per il texture mapping e due per la gestione dei pixel. Un'incredibile dotazione che consente di ottenere un trilinear filtered texture mapping da 100 megapixel al secondo. Ci fermeremo mai?

Una PETIZIONE per Rendition

Se c'è un settore dell'industria videoludica che è ancora ben lontano dal trovare i suoi standard di riferimento, quello è certamente il comparto dell'accelerazione 3D. Tuttavia, sarebbe ipocrisia non ammettere che Power VR e Voodoo Graphics, in forza delle straordinarie prestazioni erogate dalle rispettive schede acceleratrici, hanno già posto una pesante ipoteca sul futuro. Ma la battaglia è ancora aperta, e perfino gli stessi utenti delle schede grafiche basate sui chip Rendition hanno deciso di scendere direttamente in campo. Oltre 1000 siti Internet hanno infatti lanciato una petizione on-line, aperta a tutti gli utilizzatori, per convincere gli sviluppatori di videogiochi a supportare le schede Rendition (3D Blaster PCI, Sierra Screamin'3D, Total 3D e Intergraph Intense 3D), mettendoli di fronte ad un riscontro preciso della domanda potenziale sulla quale potrebbero contare. Tra i giochi di cui è già prevista l'ottimizzazione per il chipset Rendition si possono annoverare *Tomb Raider* (Eidos), *F1* (Psygnosys), *Jetfighter III* (Mission Studios), e il recente e spettacolare *MDK* (Shiny).

La STIRPE di Daggerfall

Gli infaticabili creativi della Bethesda stanno utilizzando i personaggi e le atmosfere della celebre serie *The Elder Scrolls* per realizzare una collana di avventure dinamiche denominata (alla faccia dei creativi!) The Elder Scrolls Adventures. Il primo titolo in programmazione, *Redguard*, dovrebbe essere pronto per il prossimo novembre. Si tratterà di una via di mezzo tra un platform ed un avventura dinamica realizzato completamente in 3D, con un sistema di telecamere che modificheranno costantemente l'inquadratura a seconda dei movimenti del personaggio principale, un po' come accadeva in *Tomb Raider*. Ma più che al capolavoro della Eidos, John Lee, portavoce della Bethesda Softworks, ama paragonare *Redguard* all'indimenticabile *Prince of Persia*. E questo perché, qui come là, il giocatore deve superare baratri, evitare trappole, dondolarsi da funi e lampadari, schivare lame ed impegnarsi in un impressionante assortimento di gesti atletici al limite dell'impossibile.

http://www.oldgamesitalia.net/

BREVI

Secondo la Forrest Research, il fenomeno dei videogiochi on-line è destinato ad esplodere nei prossimi cinque anni. Si prevede che nell'anno 2001 (odissea nello spazio a parte) il gioco in rete genererà profitti per 1,6 miliardi di dollari, pari a dieci volte gli attuali ricavi. Ancora più netto dovrebbe essere l'incremento delle vendite on-line di prodotti su CD-ROM, destinate a passare, secondo la Forrest, dagli attuali 11 milioni di dollari ai 209 del 2001.

Dal mese di aprile la Microsoft ha cominciato a distribuire DirectX 5.0 alle principali società sviluppatrici di videogiochi. La nuova versione, oltre ad includere le API DrawPrimitive, supporta anche alcune delle più avanzate tecnologie hardware, tra cui l'USB (Universal Serial Bus), l'AGP (Advanced Graphic Port) e l'ormai celeberrima estensione multimediale MMX.

Boom di vendite per *Diablo*. Secondo quanto comunicato dalla Blizzard, il suo ultimo hit ha fatto registrare oltre 500.000 copie vendute nel solo comparto PC (che, è bene ricordarlo, rappresenta il 55% circa del mercato videoludico).

La LucasArts Entertainment Company ha ufficialmente annunciato che quattro dei suoi nuovi giochi troveranno posto in Microsoft Gaming Zone, il sito Microsoft dedicato al gioco in rete. Aprirà le danze *Outlaws*, un action-adventure con visuale in prima persona alla *Doom*.

Forse arriveranno anche in Italia gli "animaletti da compagnia virtuali" che stanno facendo impazzire i giapponesi. Si tratta di *Fin Fin* e *K9*, una via di mezzo tra giochi e "inutility", realizzati sulla falsariga dei celebri *Petz* della PF Magic. Le simpatiche creaturine cibernetiche saranno in grado di interagire con l'utente che potrà addestrarle ed aver cura di loro. Ideale per chi si sente solo...

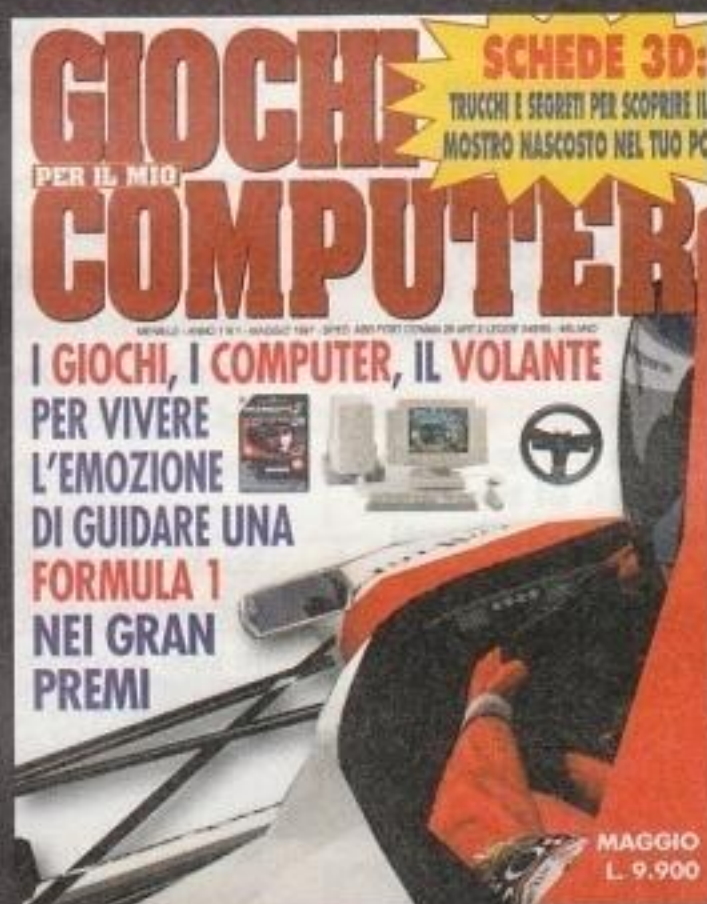
la BLIZZARD ci riprova

Cercando di mantenere elevato l'interesse del pubblico nella sua serie di giochi *WarCraft*, la Blizzard proporrà per il prossimo Natale il titolo *WarCraft: Lord of the Clans.* Nel gioco, una sorta di avventura, controllerete un giovane orco che dovrà riportare la gloria e lo splendore dei clan orcheschi ai fasti di un tempo.
Dopo il successo di *WarCraft 2* e l'atteso lancio di *StarCraft*, si tratta di un segnale comunque positivo per chi ha già cominciato il conto alla rovescia per *WarCraft 3*: la Blizzard non ha intenzione di abbandonare l'universo del suo gioco di maggior successo.

ULTIMA on-line fa capolino

Al momento in cui leggerete queste righe, potrebbe essere già disponibile la versione beta di *Ultima Online*. Se così non fosse, ci sono ottime ragioni per ritenere che ormai si tratti solo di una questione di giorni.
Dalla metà dello scorso aprile, infatti, la Origin ha lanciato un nuovo sito interamente dedicato al suo gioco di ruolo on line (la cui uscita, lo ricordiamo, è attesa per il prossimo luglio).
Qui è possibile trovare una completa documentazione di oltre 300 pagine, che copre ogni aspetto del gioco: vi sono mappe geografiche, "tomi" di antica magia, bestiari, guide all'uso delle armi, una "guida del viaggiatore" e quant'altro l'avventuriero virtuale possa desiderare. Dave Kozlowsky, direttore dei servizi on line della Origin, ha già annunciato che in questo stesso sito troverà posto il manuale vero e proprio di *Ultima Online*, manuale che sarà disponibile solo in versione telematica (e quindi non in quella cartacea) in modo da far fronte all'intrinseca dinamicità del gioco.
L'attesa ingenerata nei videogiocatori è tale che, nel solo primo fine settimana di attivazione del sito, si sono collegati oltre 57.000 utenti facendo collassare le infrastrutture telematiche della Origin per ben tre volte.
Tra le notizie che si possono trovare nel sito vi riportiamo un paio di stupefacenti indicazioni sulle dimensioni del gioco: Ultima Online potrà gestire contemporaneamente 3.000 utenti, facendoli scorrazzare su un territorio che, per essere attraversato, richiede la bellezza di 8- 10 ore di camminata in tempo reale!
Oltre ad una spada magica sarà il caso di procurarsi subito anche un paio di stivali robusti...

DAL 3 MAGGIO È IN EDICOLA LA NUOVA RIVISTA CHE TI FARÀ PROVARE EMOZIONI SCONOSCIUTE.

A SOLE 9.900 LIRE CON IL CD-ROM COMPRESO NEL PREZZO

DAL 3 MAGGIO GIOCARE CON IL COMPUTER NON SARÀ MAI PIÙ LA STESSA COSA...

...solo per chi avrà letto la nuova rivista e provato il nuovo CD-ROM.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SCHEDE 3D:
TRUCCHI E SEGRETI PER SCOPRIRE IL MOSTRO NASCOSTO NEL TUO PC

MENSILE - ANNO 1 N.1 - MAGGIO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

I GIOCHI, I COMPUTER, IL VOLANTE

PER VIVERE L'EMOZIONE DI GUIDARE UNA FORMULA 1 NEI GRAN PREMI

GRAND prix 2

MAGGIO
L. 9.900

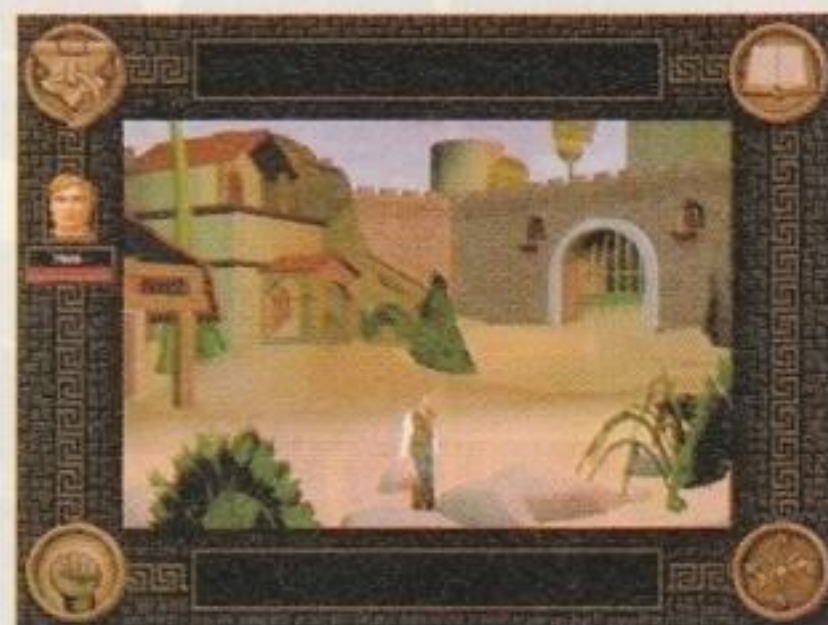
http://www.oldgamesitalia.net/

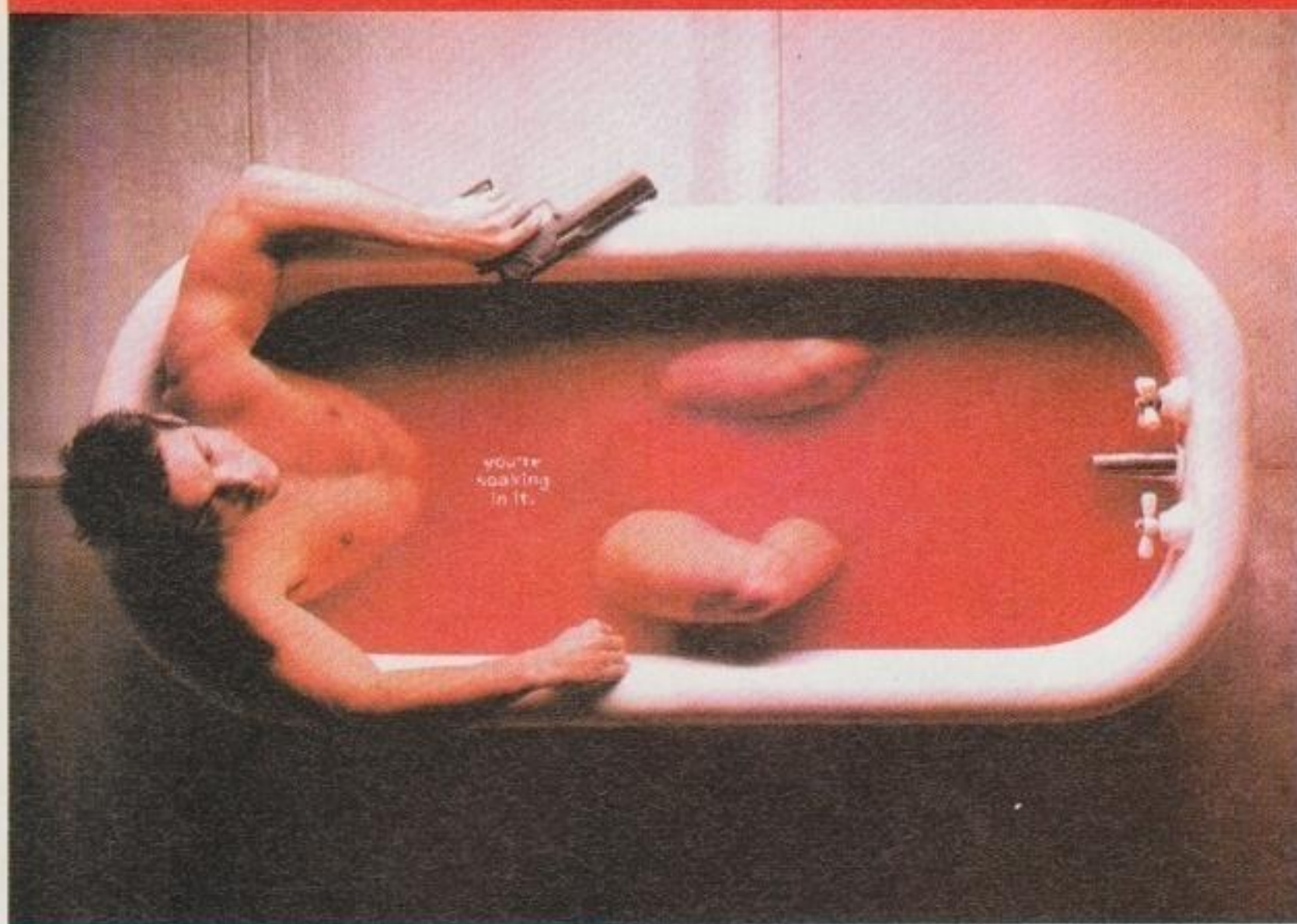
Le lunghe ombre della Sirtech

BLOOD

Probabilmente c'è qualcuno che non ama la presenza del sangue nei videogiochi. La GT Interactive invece non solo la gradisce ma ne promette un vero e proprio bagno con la sua ultima creazione, etichettata con un nome che non lascia spazio a dubbi.
E allora, per dirla con la software house "Sangue? Vi ci inzupperete dentro".
Farà bene alla pelle?!

...tornano ad allungarsi sugli appassionati di giochi di ruolo. Manca infatti appena una manciata di giorni all'apparizione dell'ultimo capitolo della saga ludica dedicata al Reame di Arkania e *Shadows over Riva*, sviluppato dalla Attic Entertainment per Sirtech Software, si preannuncia come il titolo più ricco ed esteso dell'intera serie.
Le vicende prendono l'avvio proprio laddove si erano interrotte con la conclusione di *Star Trail*, il precedente episodio della trilogia: il giocatore si ritroverà ad indagare sullo strano comportamento degli abitanti di Riva, una grossa città affacciata sul mare sotto la cui parvenza di tranquillità si cela qualcosa di davvero terribile. Il gioco si sviluppa attraverso due differenti visuali. Agli spostamenti e all'interazione con gli altri personaggi è dedicata una soggettiva in prima persona, con la possibilità di effettuare rotazioni fluide di 360 gradi (alla *Daggerfall*, per intenderci), mentre i combattimenti vengono gestiti attraverso una visuale isometrica piuttosto essenziale. *Shadows over Riva* includerà una gran quantità di parlato, una colonna sonora registrata direttamente sulle tracce CD e numerose scene precalcolate a scandire gli eventi principali della trama. Una trama che, secondo Charles Miles, responsabile della sceneggiatura, sarà di grande complessità in quanto *SOR*, a differenza di altri rpg, spesso basati soprattutto sul miglioramento delle caratteristiche del personaggio, è stato pensato più che altro come "un mistero da svelare poco a poco, dove ogni accadimento ha lo scopo specifico di costruire una tensione crescente".
Trattenete l'acquolina...

Pubblicità del mese

E la SIERRA è sempre in cerca di gloria...

La Sierra è una software house divenuta celebre, ancor più che per i suoi ottimi prodotti, per la capacità di proseguire le proprie saghe all'infinito. E così, mentre *King's Quest*, l'immortale creatura di Roberta Williams, si appresta a raggiungere l'ottavo capitolo, la serie di *Quest for Glory* toccherà quota cinque all'inizio di quest'autunno. Passa il tempo e corrono i numeri, ma l'idea di fondo sembra essere sempre la stessa. Anche *Quest for Glory 5: Dragon Fire* si baserà infatti su quel particolarissimo mix di avventura e gioco di ruolo che - nonostante le perplessità espresse da qualcuno - ha reso celebre l'intera serie. Il giocatore dovrà impersonare il ruolo di pretendente al trono di Silmaria, capitale del mondo civilizzato, resosi vacante dopo l'assassinio del precedente regnante. Per riuscire a conquistare scettro e corona il giocatore e il suo alter ego dovranno battere gli avversari in una sorta di "olimpiadi medievali", affrontare ogni genere di duelli, sconfiggere una gran varietà di mostruose creature, e, dulcis in fundo, porre termine all'esistenza di un immenso dragone dall'alito particolarmente infiammabile (da cui il titolo). Poi, magari, tra un combattimento e l'altro, si potrebbe anche scoprire qualche indizio sull'assassinio del re. *Dragon Fire*, oltre ad una realizzazione tecnica di assoluta avanguardia (cambi di prospettiva, scene panoramiche e rendering delle immagini in tempo reale), vanterà anche un sistema di intelligenza grazie al quale le cose accadranno e cambieranno a seconda delle azioni del giocatore: il mondo simulato, in altre parole, si modificherà in funzione del comportamento dell'eroe di turno.
Secondo Terry Robins, co-designer del gioco, *Dragon Fire* non si basa sul classico ritornello 'trova l'oggetto e portalo da qualche parte' bensì sul corretto utilizzo delle abilità del personaggio. Ad esempio, per risolvere un enigma che prevede il raggiungimento di un determinato luogo, non sarà richiesto il ritrovamento di una chiave, ma piuttosto di mettere a frutto la propria capacità di scalare una montagna o un incantesimo capace di dissolvere l'ostacolo che ostruisce il passaggio. Se siete in cerca di gloria, potrete mettervi alla prova quest'autunno, sempre che non preferiate *King's Quest* VIII...

Il "calabrone" della EMPIRE

Sul mercato mancano buone simulazioni di aerei da combattimento. Opinabile, ma è quanto devono aver pensato quelli della Empire Interactive preparandosi a far decollare *F/A 18 - Hornet* , il loro ennesimo simulatore di volo. Questa volta, l'editore londinese ha affidato lo sviluppo del prodotto alla software house texana Graphics Simulations Corps (niente Rowan dunque) che, naturalmente, promette meraviglie mai viste prima. A detta dei programmatori, la caratteristica principale di *F/A 18* (il secondo aereo più simulato di ogni tempo) dovrebbe essere la assoluta fedeltà del modello di volo a quello del velivolo reale, con un grado di realismo che dovrebbe far impallidire persino quello già sperimentato in *Su-27 Flanker.* Particolare enfasi è poi stata posta su quegli aspetti che rivestono particolare rilevanza nel reale utilizzo di questi potenti intercettori della marina militare statunitense: le fasi di decollo e appontaggio dalle portaerei sono state accuratamente riprodotte, con un dispositivo "meatball" effettivamente funzionante, un sistema ILS assolutamente identico a quello vero, e dialoghi intensivi tra il pilota e la torre di controllo. La campagna militare che i giocatori sono chiamati ad affrontare comprende 28 lunghe missioni da svolgersi sorvolando gli inquieti territori mediorientali, e, in particolare, l'area del Golfo Persico. Per quanto riguarda la grafica, il team di sviluppo ci ha promesso un motore grafico in grado di gestire il mondo poligonale 3D con lo stupefacente frame rate di 20 quadri al secondo all'inquietante risoluzione di 1024 x 768! La complessità del modello di volo ed il realismo dell'avionica ha indotto la Graphics Sim. Corps ad inserire nel gioco un tutorial "multimediale" tra i più raffinati mai visti in un titolo del genere: il training "in classe" comprenderà oltre 90 minuti di istruzioni di combattimento in formato audio/video, a cui andranno ad affiancarsi sei missioni di addestramento nei cieli delle isole Hawaii che permetteranno di mettere in pratica quanto appreso in aula.

Poteva mancare il supporto per il gioco multiplayer? No, ed infatti *F/A -18 Hornet* permetterà a più giocatori connessi in rete di scontrarsi tra loro lungo (e sopra) i suggestivi canyon dell'Arizona nel corso di sei immense missioni.
L'adunata sul ponte è prevista per il mese di luglio, e non dimenticate né il casco né una copia di Windows95.

AOL e Compuserve: matrimonio di convenienza?

Il mondo dell'offerta dei servizi on-line è entrato in fibrillazione il mese scorso all'annuncio secondo il quale America Online (AOL) e Compuserve, i più grossi "networking service" esistenti, da sempre acerrimi concorrenti, sarebbero in procinto di fondersi. Nonostante le dimensioni colossali dell'operazione (e l'impatto decisivo che avrebbe sul mercato) gli osservatori economici ritengono che ci siano parecchie probabilità che possa andare a buon fine. In effetti, entrambe le società avrebbero tutto da guadagnare dalla realizzazione di una fusione. AOL, che nell'ultimo anno è cresciuta in modo esponenziale, potrebbe così alleggerire la pressione che grava sulle proprie infrastrutture, oramai inadeguate alle dimensioni, senza dover ricorrere a specifici ed onerosi investimenti.

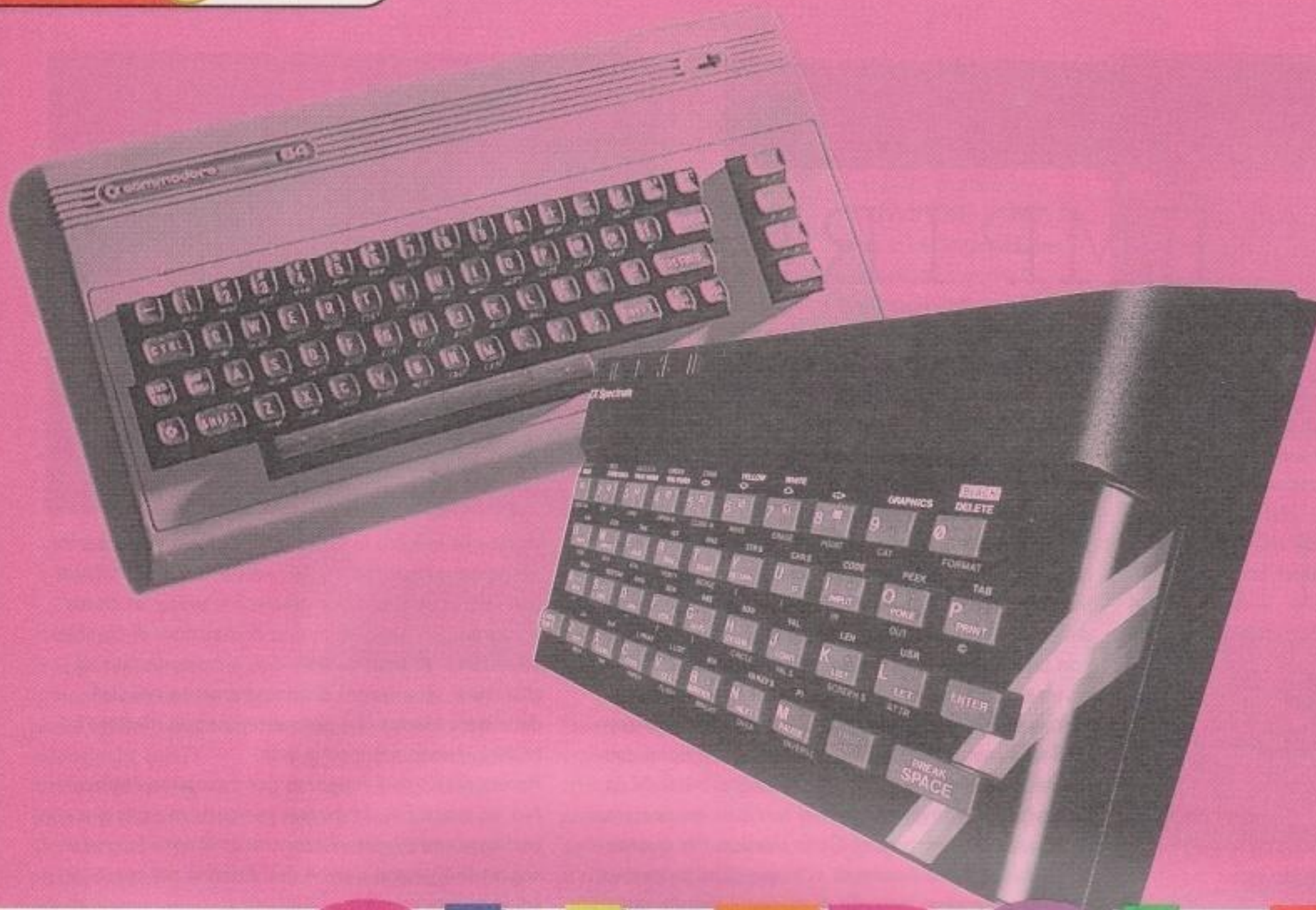
Compuserve, dal canto suo, potrebbe ricavare dalla fusione un po' di quel respiro finanziario che gli è venuto recentemente a mancare quando, nel primo quarto di quest'anno, ha registrato una perdita di 25 milioni di dollari, con conseguente cancellazione del servizio on line WOW! (e defenestrazione del direttore generale Robert Massey). Tuttavia, l'operazione potrebbe rivelarsi alquanto dolorosa. Secondo un recente sondaggio effettuato da Computerworld, infatti, il 62% degli utenti di Compuserve non nutre alcuna simpatia per America Online, i suoi servizi e i suoi abbonati.

SiteMap COMPUSERVE

ultimissime da WESTWOOD

I Westwood Studios hanno varato *Command & Conquer: Sole Survivor*, una variazione della modalità multiplayer del classico gioco di strategia in tempo reale. In realtà, più che di una variazione si dovrebbe parlare di una rivoluzione: infatti in *Sole Survivor*, il giocatore è chiamato a gestire una singola unità per volta con la quale dovrà combattere contro i mezzi avversari. La propria unità potrà essere poi potenziata raccogliendo alcune casse disseminate sul terreno, contenenti una sorta di power-up. Atteso a giorni anche un patch per il nuovissimo *Counterstrike* - il mission disk per *Red Alert* recensito su questo stesso numero di ZETA -, realizzato dagli Studios per risolvere alcuni problemi riscontrati da tester e giocatori, come, ad esempio, l'impossibilità di utilizzare le nuove unità (introdotte dall'add-on) nel gioco in multiplayer.

Affrontare un avversario in carne ed ossa senza poter far uso dei "tesla tank" ci avrebbe procurato un dolore straziante...

http://www.oldgamesitalia.net/

GLI EROI DEL

Gli anni Ottanta sono veramente stati l'epoca d'oro dei videogiochi? È vero che la giocabilità è stata rimpiazzata dall'apparenza? Cosa possono offrire ancora al mondo dei giochi per PC quei programmatori che diventarono famosi nei giorni del Commodore 64 e del Sinclair Spectrum? Abbiamo rintracciato i padri fondatori dei videogiochi, per far loro tutte queste domande, e altre ancora.

Per programmare al massimo livello sul PC sono necessari più talento, abilità e tempo di quanto non sia necessario per le altre piattaforme. Bisogna coordinare migliaia di tipi e modelli differenti di hardware. I linguaggi di programmazione come il C e l'assembler non offrono un grande aiuto in tal senso. Non esiste un supporto tecnico centrale, non ci sono librerie grafiche preconfezionate, non ci sono mezzi di controllo standard e virtualmente non esiste un minimo comun denominatore al quale rifarsi. E questo è solo l'inizio - quando un programmatore riesce a completare un gioco, il sistema sul quale aveva iniziato a programmarlo è già diventato obsoleto e, nel frattempo, si sono resi disponibili nuovi mezzi che due anni prima non avrebbe neanche potuto immaginarsi.

Eppure c'è un piccolo gruppo di veterani programmatori che ha saputo coordinare i propri sforzi per tirare fuori dai PC la loro impareggiabile - per quanto spesso nascosta - potenza. Tra di loro vi sono molti dei nomi che sono divenuti vere e proprie leggende nell'ambiente dei giochi nel corso degli anni '80 - Geoff Crammond, Steven Crow, i fratelli Gollup, Jez San, Jon Ritman, tanto per citarne qualcuno. Per chi non li conoscesse, basti dire che questi sono gli uomini che hanno saputo vedere oltre la facciata imbellettata e vuota che il PC offre così facilmente, e spingere l'industria videoludica verso nuovi traguardi.

UMILI ORIGINI

Il vero motore primo dei videogiochi è stato, naturalmente, *Pong*, ma solo l'arrivo dei primi home computer, e il successivo diffondersi dei 'programmatori casalinghi', ha permesso all'industria dei videogiochi per PC di svilupparsi così come la conosciamo. Ciò che una volta era gelosamente custodito nei cassoni di misteriosi coin-op che occhieggiavano nell'angolo più oscuro dei bar, divenne il passatempo di migliaia di studenti.

Era un periodo in cui le persone imparavano davvero a programmare il proprio computer, un'epoca nella quale tutte le migliori idee per i giochi erano ancora nel limbo, in attesa di essere scoperte, e quello che nasceva come hobby poteva diventare una sorprendente fonte di reddito.

I programmatori riuscivano a guadagnare un centinaio di milioni all'anno, e possedevano un'automobile prima ancora di avere l'età necessaria per prendere la patente. In quei giorni, il pubblico aspettava ansiosamente qualsiasi nuova uscita e amava il programmatore quanto i suoi giochi. Si iniziava a parlare di "reputazione", e i nomi dei migliori programmatori avevano una notorietà degna di vere e proprie

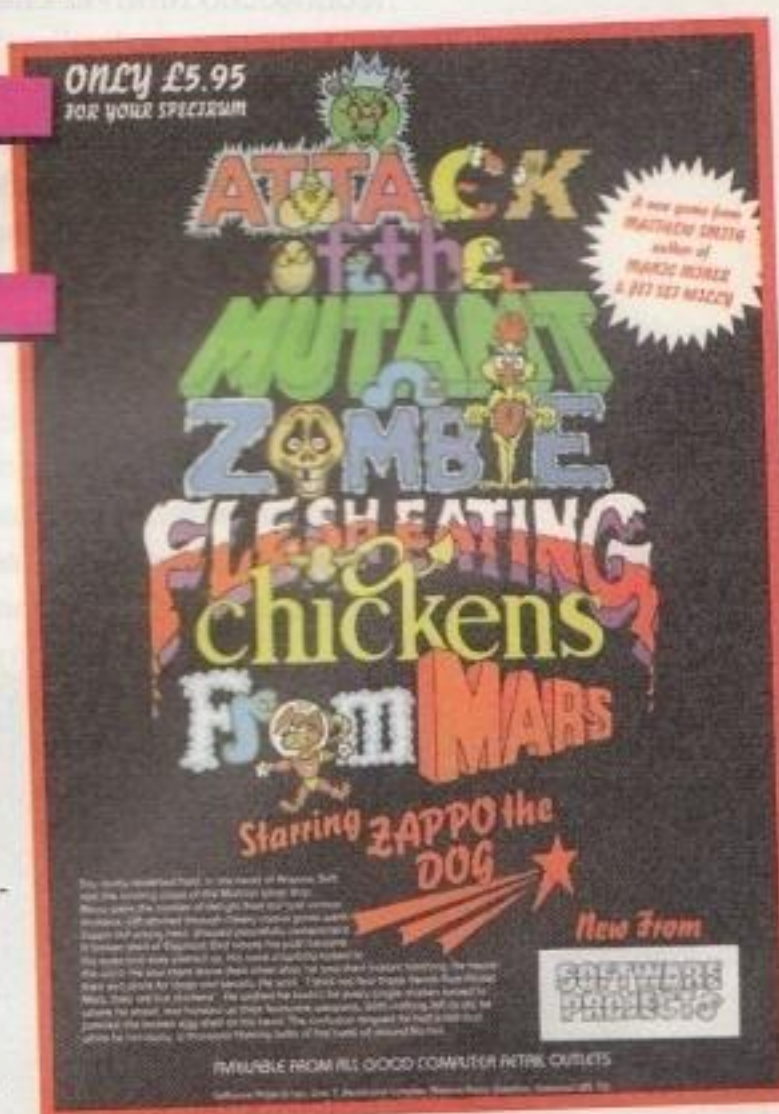
SOFTWARE

star. La situazione negli anni '90 si è chiaramente evoluta in un ottica che potremmo definire di gran lunga più "aziendalistica", ma una sorprendente porzione della vecchia guardia è ancora al lavoro, dietro le quinte, applicando le proprie tecniche da "autodidatti" per sviluppare giochi sempre più ambiziosi, dirigendo team di sviluppo creativi, e trasformando i prodotti industriali in qualcosa sempre più simile a piccole opere d'arte. Chi meglio di loro ci può dire come è andato cambiando nel tempo il processo di sviluppo dei videogiochi, quali aspetti sono migliorati e quali sono peggiorati, e quanto contino i grandi nomi del passato nella scena attuale dei videogiochi per PC ?

FARE BUONI AFFARI FA BENE AI GIOCHI?

Oggigiorno le grandi società sviluppatrici di videogiochi stanno adottando una mentalità vagamente isterica. *Creation*, della Bullfrog, è stato appena cancellato, alla Virgin hanno licenziato un gruppo di programmatori per mancanza di risultati, e la strategia di molte compagnie sembra più incentrata sulle acquisizioni che sullo sviluppo interno.

Il leggendario programmatore Jeff Minter (*Tempest 2000*) ritiene che questo atteggiamento sia alla base dei principali problemi del odierno mercato dei videogiochi. "La prevalenza di grandi compagnie ha portato ad avere meno differenze nel design dei giochi" dice. "Si continua a percorre i sentieri già battuti - un altro picchiaduro, un altro gioco di guida, un altro wargame, l'ennesimo clone di *Doom* - e una grande compagnia difficilmente è disposta a sviluppare un'idea che non sia già stata sperimentata commercialmente, quindi è sempre più improbabile che le vere innovazioni raggiungano il mercato. Ed è poco realistico pensare che un singolo possa farci qualcosa, perché, anche se ha un'idea eccellente, senza il supporto di una grande impresa che possa fisicamente produrre il gioco e distribuirlo, è difficile che possa riuscire a farlo arrivare nei negozi. Questo potrebbe cambiare".

Anche Steve Crow, programmatore del classico per Spectrum *Starquake* e attualmente impegnato con il team Neverhood di Microsoft/Spielberg, ci riferisce le opinioni

Il pensiero di vedere pubblicato oggi qualcosa come quello che c'è qua sopra fa venire i brividi lungo la schiena. *Wipeout* è la dimostrazione di quanto le cose siano cambiate.

RITRATTO DI UN EROE

Steve Crow

Famoso perché: ha realizzato *Wizard's Lair*, *Starquake* e *Firelord* (Spectrum) e la grafica di *Golden Axe*, *Turbo Outrun* (entrambi su C64), *Global Gladiators* e *Aladdin* (Mega Drive).
Sta lavorando a: un nuovo progetto con il team Neverhood.
Il gioco preferito degli anni '80: "*Missile Command*, il mio favorito di ogni tempo."
Allora: "Quando stavo completando *Starquake* non sapevo ancora se fosse bello o no. Mi sedevo nella camera da letto e cercavo di scrivere il miglior gioco possibile. Appena prima di finirlo, facevo qualche copia per i ragazzi della zona, per sentire che cosa ne pensavano!"
...e adesso: "Il 3D è sicuramente destinato a rimanere, e diventerà ancora più importante nei prossimi anni. Ma riusciremo a realizzare giochi che sfruttino tutta questa potenza?"

di molti giocatori e programmatori. "Oggigiorno ci si dedica troppo alla presentazione dei giochi, a discapito della giocabilità. Tuttavia, questo non è sempre vero: prendete giochi come *Quake*, *Doom*, e *Command&Conquer*. In questi titoli, evidentemente, l'aspetto principale è la giocabilità." "Sembrerebbe che per un gran numero di giochi, l'aspetto sia la parte più significativa" ipotizza David Braben, l'uomo che ci ha regalato *Elite* e *Frontier*. "È preoccupante, dal punto di vista del programmatore, il fatto che un gioco debba essere approvato da gente del marketing, gente che spesso non gioca neanche. A me piacerebbe fare qualcosa di nuovo, ma trovare un editore disposto a rischiare è difficile. Il risultato è che un gioco ti deve lasciare a bocca aperta, anche se poi la giocabilità non esiste. È una battaglia difficile da vincere."

RISPETTARE LE SCADENZE

Anche se molti della vecchia guardia fanno fatica a rispettare l'atteggiamento ossessivo nei confronti delle scadenze che va per la maggiore negli ambienti aziendali, riconoscono tuttavia che non sarà facile liberarsene. Le scadenze sono uno degli aspetti meno comprensibili dello sviluppo dei giochi, ma non è sempre stato così.

"Ai tempi del C64, se ci mettevi più di tre mesi per scrivere un gioco, voleva dire che ti eri fatto una vacanza" se la ride Tag, maestro indiscusso delle conversioni. Ora un gioco per PC richiede una media di un anno e mezzo per lo sviluppo, con squadre di una decina di persone che se ne occupano. Inevitabilmente, i costi di sviluppo hanno subito una crescita - mezzo milione di sterline è una cifra abbastanza consueta - quindi gli editori cercano di mantenere un controllo più stretto sui tempi di lavorazione. Ma la programmazione di un gioco non è una scienza esatta, quindi non deve stupire che ci siano titoli che vengono pubblicati prematuramente (la versione americana di *Daggerfall* è probabilmente l'esempio più recente e lampante), mentre altri vengono ritardati indefinitamente (a proposito, pare che il codice di *Dungeon Keeper* sia finalmente concluso).

Steve Crow: "Non c'è mai abbastanza tempo, e perché un gioco sia un successo commerciale, deve essere distribuito nel periodo di Natale. Questo vuole dire che il periodo più stressante è intorno all'estate". Steve, tuttavia ritiene che questo problema non sia nato oggi. "Anni fa, lavoravamo fino alle tre del mattino, e continuiamo a farlo tutt'oggi - nulla è cambiato, fondamentalmente. Se si prende un qualsiasi gioco ben fatto, si scopre che i programmatori si sono consumati il fondo dei pantaloni davanti al monitor perché venisse così. Bisogna faticare, per ottenere le cose..."

Mike Singleton, creatore di *Lords of Midnight* e della serie di *Midwinter*, è altrettanto convinto che le scadenze abbiano sempre rappresentato un problema. "Ai vecchi tempi, gli spazi di lavorazione erano molto più brevi, quindi c'era comunque la necessità di fare tutto di corsa, senza parlare dei problemi con il testing. Mi ricordo che con *Doomdark's Revenge* avevo fatto anche il testing per conto mio, e feci pubblicare quella che ritenevo una versione finale. Erano già state prodotte cinquemila copie, quando mi sono accorto che il gioco non funzionava."

Raff Cecco si ricorda le cose diversamente. "Le scadenze c'erano anche allora, ma non c'erano tabelle di marcia intermedie. Ci si aspettava che il programmatore finisse il gioco entro la scadenza finale, e che magari lo facesse vedere ai capi una volta al mese o giù di lì. Se a loro piaceva come stava andando, tiravano fuori i soldi."

L'industria ormai non può fare a meno di rigide tabelle di marcia, pensate su base settimanale, e, anche se qualcuno ritiene che indeboliscano il processo creativo, è fuori discussione il fatto che continueranno ad esserci. "All'inizio ero d'accordo con tutti gli altri, non ero convinto che fossero importanti" ammette Cecco. "Ma quando i progetti diventano così vasti, è necessario mantenere una qualche forma di controllo."

Tony Crowther, creatore di *Realms Of The Haunting*, è un altro famoso sviluppatore degli anni '80 che ha dovuto ambiare il suo stile da "eroe solitario" a programmatore di squadra. Il suo titolo più recente, appunto *Realms Of The Haunting*, è un prodotto notevole, che ha mancato di poco l'appuntamento con il successo. "Quando lavoravo per conto mio, di solito i progetti venivano completati prima della scadenza, non dopo" ricorda. "Però, con le dimensioni dei giochi che andavano aumentando, ho dovuto iniziare ad affidarmi ad altre persone, ed è qui che nascono i ritardi - a volte si tratta di dover sistemare qualche grana, o semplicemente si deve aspettare qualche dato. Devo ammettere che non prendo troppo seriamente le scadenze - preferisco mantenere una pressione sanguigna nei limiti del normale. Lascio che siano i capi a preoccuparsi, in fondo è quello per cui sono pagati."

Philip Mitchell, della Beam Software, l'uomo che ha dato alla luce *The Hobbit*, ritiene che la situazione si sia fatta più difficile per gli sviluppatori: "Le scadenze sono più ravvicinate, i progetti sono più grossi, i gruppi sono più ampi e il pubblico è diventato più esigente. Dieci anni fa, la maggior parte dei giocatori erano adepti del computer e perdonavano un bug qua e là, sapendo quanto sia difficile programmare. Oggi non è più così. Il consumatore sa ben poco di quello che succede, a parte il fatto che il gioco che ha pagato una bella cifra non funziona."

David Braben ritiene che la natura stessa della programmazione in team possa a volte portare alla creazione di giochi di qualità inferiore. "È difficile

La carriera di Geoff Crammond è iniziata proprio con gli albori dell'home computing. La sua grande esperienza e abilità hanno reso possibili capolavori del calibro di *GP2*.

Jon Ritman, creatore di *Match Day* sta lavorando ad un nuovo gioco sul football. Dice che il sistema di controllo di Redemption porterà il genere a nuove vette. Verrà pubblicato sul finire di quest'anno.

accontentare tutti, e, se il gruppo è troppo vasto, tutte le diverse opinioni possono trascinare il gioco in un purgatorio di mediocrità".

Jeff Minter riconosce che lo sviluppo in team è adatto per quei giochi che richiedono uno storyboard, quelli che si basano pesantemente sul lavoro degli artisti grafici, ma ritiene che gli sviluppatori solitari siano ancora necessari. "*Tempest 2000*, per me, è stato la prova che è ancora possibile che un tizio chiuso in una stanza in Galles riesca a tirare fuori un gioco che può competere sul mercato attuale. Mi piace il modo in cui lavoro adesso - in sostanza mi lasciano lavorare da solo, ma so che nella compagnia per la quale lavoro c'è un sacco di gente di prima qualità sulla quale posso sempre contare se dovessi avere bisogno di qualche esperto in un campo diverso dal mio."

Mike Singleton non condivide quest'idea. "Non ci sono speranze di poter fare tutto da solo. Servono specialisti in ogni area, soprattutto quando si lavora con il 3D. Sono necessari artisti, musicisti, programmatori specializzati. E credo che le specializzazioni diventeranno sempre più nette. Ci sono già persone che fanno solo il design del gioco, e fra poco avremo gli sceneggiatori."

Senza dubbio una specializzazione di questo tipo è ancora in fase embrionale. Sebbene possa essere necessaria per avere design migliori, trame più coinvolgenti e sceneggiature più coerenti, quest'area professionale non si sta evolvendo con la stessa rapidità con la quale sta crescendo la dimensione e la complessità grafica dei giochi. Geoff Crammond è senza dubbio l'ultimo programmatore solitario del giorno d'oggi - il suo *GP2* è stato campione d'incassi l'anno scorso e lui era personalmente responsabile della quasi totalità del codice. Per fare un paragone, i giganti dell'industria come Time Warner, Viacon, 7th Level e Microsoft mettono decine di persone a lavorare su progetti che poi falliscono miseramente.

AL PASSO CON LA TECNOLOGIA

Sono i continui progressi della tecnologia a porre i maggiori problemi per gli sviluppatori, secondo Mev Dinc, il programmatore di *Street Racer*. Mentre i computer di un tempo erano, per la maggior parte, non espandibili, il lato tecnico di un PC è in continua evoluzione. "

Con il miglioramento della tecnologia, anche le aspettative crescono. Il problema è, ovviamente, riuscire a soddisfare queste aspettative."

"Negli anni '80 la gente imparava a sfruttare al massimo l'hardware. Alla fine riuscivano a fare cose impressionanti, cose che neppure il progettista del computer immaginava fossero possibili," ricorda Steve Turner, del famoso team di sviluppo Graftgold. "Ora, con il PC, bisogna tenere conto dell'esistenza di una miriade di sistemi diversi, e non ci si può più permettere di fare cose bizzarre. Bisogna scrivere pensando ad un computer generico, quindi i trucchetti con l'hardware sono fuori discussione."

Un possibile problema legato a tutti i miglioramenti che si sono ottenuti nelle tecnologie grafiche è dato dal fatto che l'aumento di potenza è stato utilizzato per offrire ai giocatori ambienti sempre più realistici. Non si può dubitare che *Sega Rally* tragga beneficio dalla cura con cui è stato creato il paesaggio, ma si potrebbe obiettare che buona parte della bellezza dei giochi su PC nasce proprio dall'essere astratti. "Corriamo il rischio di ritrovarci limitati proprio dal realismo" ipotizza Jeff Minter. "Per quanto la potenza delle macchine attuali possa effettivamente offrire ambienti molto più realistici, è veramente questo ciò che vogliamo vedere in tutti i giochi? I giochi, in fondo, sono un mezzo di fuga dalla realtà, e penso che i programmatori di allora, non potendo aspirare al realismo a causa dei limiti della macchina, fossero più che disposti ad ignorarlo completamente, creando un ambiente perfettamente adatto alle meccaniche del gioco. Mi piacerebbe vedere i designer diventare più creativi, nel senso di esplorare le possibilità di ambienti di gioco assolutamente virtuali, piuttosto che cercare di simulare la realtà con una fedeltà sempre maggiore."

Di nuovo Steve Crow: "Credo che la grafica sia migliorata molto più velocemente delle strutture di gioco, ma una volta ogni tanto, anche i miglioramenti visivi possono condurre ad una migliore giocabilità, specialmente nel regno dei giochi 3D. Stiamo iniziando a capire solo adesso come questa tecnologia possa offrire nuovi giochi, non solo nuovi modi per reinterpretare quelli vecchi. I giochi più all'avanguardia, come *MDK*, sono solo la punta dell'iceberg. Spero che le compagnie esplorino più a fondo le possibilità aperte dalle nuove tecnologie come il 3D. Comunque, è vero

Starquake, di Crow, era un platform rivoluzionario.

RITRATTO DI UN EROE

Jon Ritman

Famoso perché: ha creato *Bear Bovver*, *Match Day*, *Head Over Heels*, *Batman*.

Sta lavorando a: Redemption, un nuovo gioco sul football.

Allora: "Mi arrivano ancora lettere per *Match Day* e gli altri. Circa sei mesi fa mi ha contattato un tizio che aveva comprato *Head Over Heels* per l'Amstrad, poi aveva preso un Amiga e se ne era procurata una versione anche per quel sistema. Ora ha un emulatore Spectrum su un PC - e ci gioca ancora!"

...e adesso: "La cosa migliore è che, a causa della reputazione che ho e del mio curriculum, gli editori sono meno pressanti nei miei confronti."

http://www.oldgamesitalia.net/

RITRATTO DI UN EROE

David Braben

Famoso perché: ha creato *Elite*, *Virus* e, più recentemente, lo sfortunato *First Encounters*.
Sta lavorando a: *Virus 2000*, e svariati altri progetti 3D segretissimi, per la *Frontier*.
Il gioco preferito degli anni '80: "*Elite* , ma anche *Populous*. E nelle sale giochi c'era *Defender* - il padre di tutti i giochi."
Allora: "Ci abbiamo messo quasi due anni per fare *Elite*, ed avevamo una paura folle che qualcuno pubblicasse qualcosa del genere nel frattempo. Non lo portammo ad un editore finché non fu praticamente completo. All'inizio l'abbiamo presentato alla Thorn EMI, che l'ha rifiutato. Dicevano che ci si metteva troppo per giocarci, che non c'era un obiettivo, non c'erano le vite e che, anzi, non era neppure un vero gioco. Poi siamo andati da una compagnia che si chiamava Acornsoft e che espresse un'opinione diametralmente opposta. Forse è per quello che sono diventato così cinico".
...e adesso: "Ritengo che i giochi costino assolutamente troppo. Se non per motivi di lavoro, ci penserei su due volte prima di spendere 40 sterline per un gioco, mentre potrei tirarne fuori 20, anche non sapendo cosa mi aspetta."

che molte delle vecchie idee rimangono le migliori - perché riparare qualcosa che non è rotto?"

Steve Turner vede un parallelo tra i giochi 3D e i primissimi giochi Amiga che nacquero negli USA. "Erano come dei mini-film, ma quando ci giocavi ti rendevi conto di quanto fossero semplicistici. In questo momento siamo allo stesso punto con la grafica 3D. Abbiamo imparato a metterla sullo schermo, ma non abbiamo ancora creato una giocabilità specifica per i prodotti tridimensionali. Uno dei grandi problemi è che nessuna compagnia, a parte la Nintendo, ha prodotto dispositivi di controllo che non fossero 2D".
La situazione dei dispositivi di input sul PC è una delle poche in cui si senta genuinamente il ritardo accumulato rispetto alle console. La tecnologia 3D è qualcosa di cui tutti parlano - vecchi e nuovi programmatori - e questo la porterà senza dubbio in una nuova era. La mancanza di un dispositivo di input decente rimane comunque una preoccupazione.

Elite (nell'immagine la versione Amiga), di David Braben, è ancora considerato da molti come il miglior gioco di ogni tempo. *Frontier* no! (in alto).

IL MITO DELL'ETÀ DELL'ORO

Dunque, per gli sviluppatori il mondo attuale è cosparso di innumerevoli trappole e insidie, la maggior parte delle quali non apparivano così importanti ai vecchi tempi. Questo è il prezzo da pagare per la transizione dall'hobby alla produzione industriale. Ma c'è un gran numero di persone che ritengono che una decina d'anni fa anche i giochi in sé erano più divertenti da giocare. Collegatevi in rete o visitate una fiera d'informatica, e troverete legioni di ventenni che si asciugano gli occhi dalle lacrime mentre parlano dei bei tempi andati, quando la grafica non era importante e la giocabilità era grandiosa, mica quella robaccia che ci danno adesso, tra un pezzo di FMV e l'altro. Il punto è, ma erano davvero così belli i giochi di quel periodo?

"È solo nostalgia" ritiene Tag. "Anch'io lo facevo, finché non sono riuscito a rintracciare un emulatore di Spectrum ed alcuni vecchi giochi. Erano una schifezza! Tutti quanti si lamentano della mancanza di giocabilità, ma si lamentavano anche dieci anni fa. Non è cambiato nulla, adesso i giochi sono solo più grossi."
Anche David Braben ritiene che siano stati i limiti tecnici delle macchine ad aver spinto i programmatori, in quei tempi lontani, a concentrarsi sulla giocabilità. Come dice Mike Singleton, "Non c'era molto da fare con le vecchie macchine, dunque l'opportunità per essere creativo era da cercare nelle meccaniche di gioco. Ora, è fin troppo facile creare gli aspetti multimediali, dimenticandosi del gioco in sé stesso. Detto questo, bisogna comunque notare che la gente si ricorda solo dei bei giochi del passato. C'erano anche un sacco di schifezze."

Ora che non è più coinvolto direttamente nello sviluppo dei giochi, Greg Follis riesce a vedere la situazione da un prospettiva più distaccata. "Sono impressionato da quanto vedo in giro" dice. "Penso che i giochi di una volta fossero buoni per quell'epoca, e questo è quanto. Non penso che ci sia qualcosa come 'un classico', tra i giochi. Non penso che ci sia nessun gioco che possa continuare a vendere dopo due anni."

Dall'altra parte c'è l'opinione di David Braben. "Un bel gioco rimane un bel gioco. Mi piace ancora giocare a *Defender* e *Populous*. *Elite* è ancora un buon gioco, l'unico problema è che è graficamente troppo povero."
Jeff Minter: "Penso che i limiti tecnici che i primi programmatori dovevano affrontare spingessero a tenere in maggiore considerazione le meccaniche di gioco di quanto non succeda oggi. Per 'meccaniche di gioco' non intendo l'accuratezza della simulazione, ma piuttosto la qualità dell'interfaccia

ZX SPECTRUM vs COMMODORE 64 - QUAL ERA IL MIGLIORE?

Un tempo era il motivo ideale per una lite fuori da scuola, l'argomento di conversazione preferito di ogni computer show, ed ora la guerra si è spostata su Internet. Con l'aiuto dei principali sviluppatori britannici, decideremo una volta per tutte quale dei vecchi computer a 8 bit era veramente il migliore.

DAVID BRABEN: "Il BBC era il migliore! Ma fra Spectrum e C64, io credo che il migliore fosse il Commodore - in parte perché mi è più familiare, in parte perché ne preferivo il processore; sembrava molto meno raffazzonato. Ed era abbastanza pesante da poterlo usare anche come fermaporte!"
RAFF CECCO: "Tecnicamente il C64, ma personalmente mi divertivo di più con lo Spectrum. Era più facile da gestire, è quindi a lui che va il mio voto."
STEVE CROW: "Essendo sempre stato un fan dello Spectrum, credo che dovrei votare per lui. Ma la macchina migliore era il C64. Comunque, voterò per lo Spectrum, perché, nonostante i limiti della macchina, aveva dei giochi incredibili."
TONY CROWTHER: "Devo ammettere di non saperne un granché, visto che non ho mai avuto uno Spectrum, forse perché mi sembrava una calcolatrice ipertrofica senza display, e portarmi dietro una TV per fare i conti mi sembrava eccessivo. Il mio voto va al C64."
MEV DINC: "Il mio preferito era lo Spectrum, perché dovevi fare tutto da solo. L'hardware non ti aiutava; semmai ti ostacolava. Questo voleva dire spingersi sempre più avanti. Si imparava a tirare fuori sempre di più dalla macchina, e ottenevi più giocabilità."
GREG FOLLIS: "Senza dubbio lo Spectrum, per la sua

http://www.oldgamesitalia.net/

tra il giocatore ed il gioco. I giochi moderni sono indubbiamente vestiti meglio, ma di solito non belli quanto lo erano i migliori giochi del passato."

Philip Mitchell pensa che la 'sindrome dei bei tempi andati' sia ormai estremamente diffusa, e forse potrebbe addirittura essere classificata come un vero e proprio fenomeno. "Un sacco di cose sembrano più belle e più attraenti quando ci si ripensa," dice. "Inoltre, eravamo sulla cresta dell'onda, i creatori di una nuova forma di intrattenimento, quindi tutto era nuovo ed eccitante. In un certo senso è un pochino come fare un paragone tra i film moderni e quelli muti, in bianco e nero. Negli anni Ottanta stavamo creando una nuova forma di divertimento, e, naturalmente, da allora abbiamo imparato un mucchio di cose nuove."

MARGINI DI MIGLIORAMENTO

Così, con un paio di eccezioni, l'opinione prevalente della vecchia guardia è che gli anni '80 non erano poi così tanto diversi dai giorni nostri. Nonostante le pressioni aziendali e i fattori esterni siano andati aumentando con il passare degli anni, anche in quei tempi si pubblicavano schifezze, solo che c'era meno grafica a dissimularle. Quali sono, dunque, le implicazioni per il futuro immediato? I 15 anni di esperienza accumulati rendono i programmatori veterani più adatti a confrontarsi con le sfide e le opportunità che offre il PC oggigiorno?

Jeff Minter fa il nome di qualche designer attuale, come Shigeru Miyamoto della Nintendo, definendoli coloro che capiscono 'la vera natura dei giochi' e hanno la pazienza di equilibrare i meccanismi dell'interfaccia.

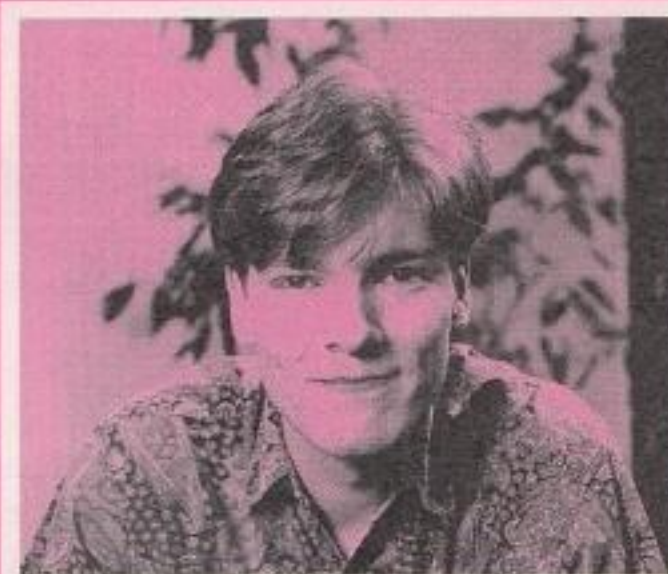
"Credo che talvolta, a causa della pressione del mercato che ti impone di avere sempre più poligoni nel tuo picchiaduro di quanti non ne abbia la concorrenza, il gioco vero e proprio si perde dietro ad uno sfoggio di conoscenze tecniche" afferma. "Se stessi assumendo un designer, farei scrivere ai candidati un gioco in 4K sulla piattaforma richiesta, e darei il lavoro a chi riesce a farmi il gioco più divertente nonostante quel limite."

"Mi ricordo di una storia a proposito di un tizio che lavorava all'ufficio brevetti, al principio del secolo, e che se ne andò perché pensava che fosse già stato inventato tutto," aggiunge Tag. "C'è sempre una nuova idea pronta a nascere."

"L'originalità non è così importante," dichiara invece Mev Dinc. "Facevamo giochi di corse dieci anni fa, e li continueremo a fare per altri dieci anni, con un nuovo aspetto e nuove caratteristiche. È la stessa cosa che succede nell'industria cinematografica, con i temi ricorrenti."

"Penso che l'elenco di ciò che si può usare si stia ampliando lentamente," afferma Mike Singleton," sicuramente ad una velocità inferiore rispetto a quanto sta accadendo nell'ambito della tecnologia. I progressi più spettacolari sembrano essere quelli compiuti nella grafica, ma anche gli altri campi stanno progredendo."

"Abbiamo un sacco di potenza in più alla quale attingere, i limiti sono sempre più lontani," aggiunge Jon Ritman. "La dimensione dei giochi è aumentata enormemente. Il primo gioco che ho pubblicato era di 2K, mentre QAD occupa qualcosa come 400MB".

Steve Turner ritiene che, da un certo punto di vista, i giochi stiano ritornando indietro, considerando che alcuni dei

RITRATTO DI UN EROE

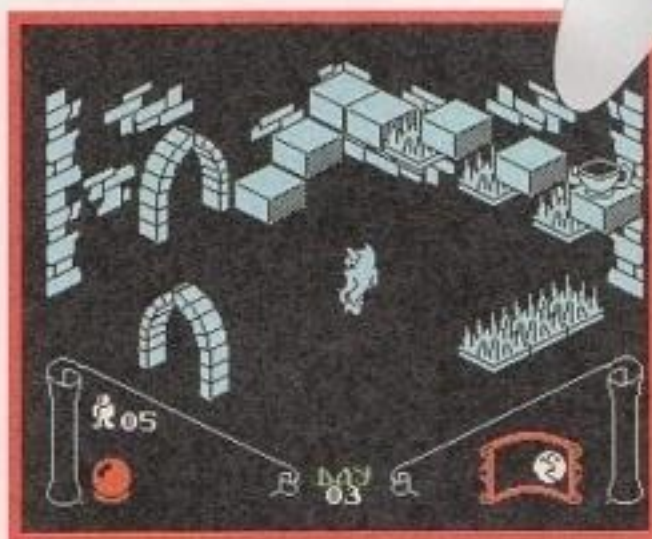
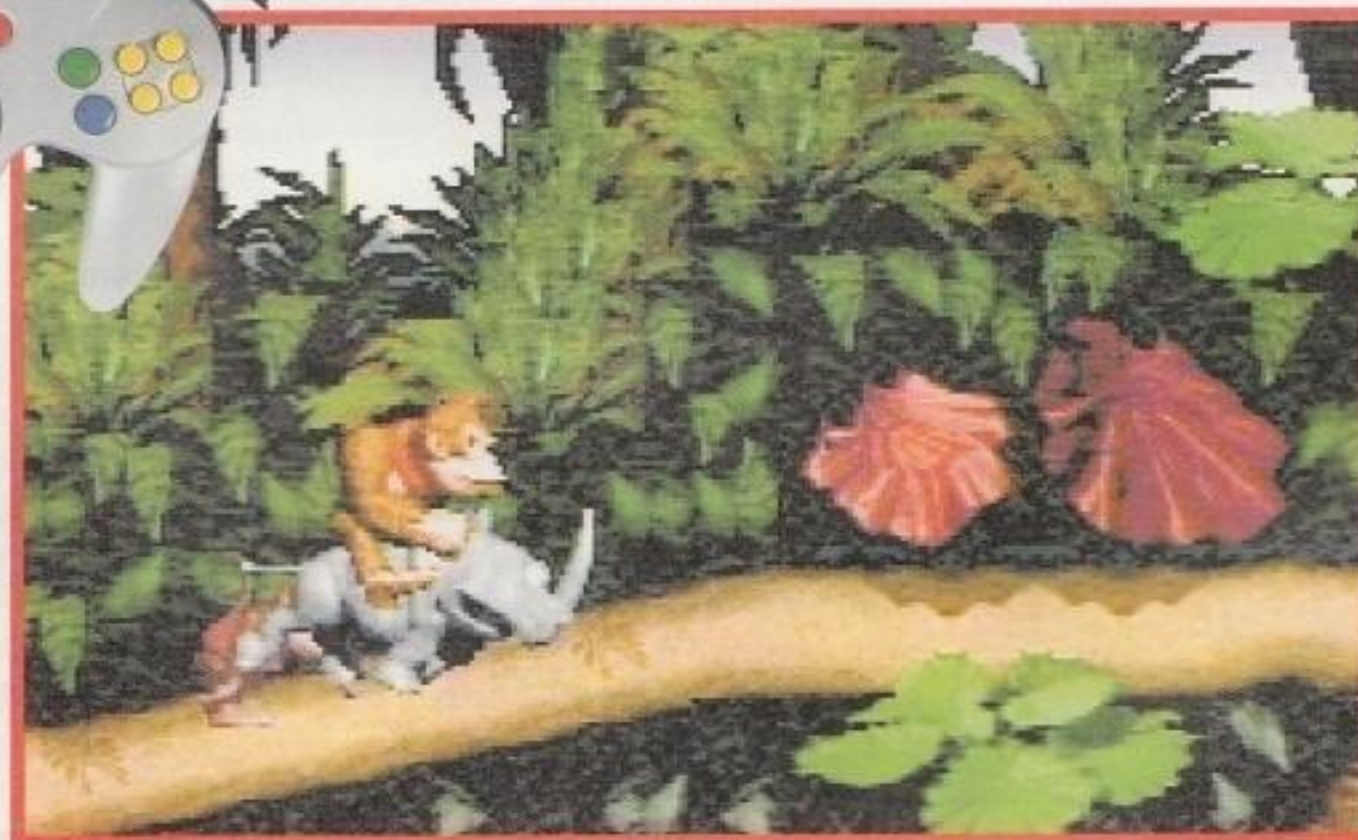
Tony Crowther

Famoso perché: ha fatto *Black Thunder*, *Gryphon* e, recentemente, *Realms Of The Haunting*.

Sta lavorando a: un gioco d'azione per PlayStation.

Il gioco preferito degli anni '80: "Non mi sono mai appassionato ad un gioco, finché non è uscito *Dungeon Master* per ST/Amiga... Era divertente, semplice e divinamente giocabile. Poi l'hanno rovinato con i seguiti."

A quei tempi: "Non sono mai tornato indietro per giocare ad un vecchio gioco... di solito sono pronto per l'ultimo uscito."

...e adesso: "Il problema, al giorno d'oggi, è che anche un brutto gioco si può nascondere dietro una grafica spettacolare, quindi la gente compra qualcosa dal bell'aspetto, solo per scoprire, una volta tornati a casa, di aver acquistato nient'altro che un po' di concime naturale. Il risultato è che la gente si sta stancando dei giochi, e questo è, probabilmente, uno dei motivi che la spinge ad affermare che i vecchi giochi erano i migliori".

Knightlore (in alto) e *Donkey Kong Country* (a destra) sono un tributo alla Rare, un team di sviluppo di tutto rispetto.

immediatezza; ha sempre attratto il maggior numero di programmatori del miglior tipo - i programmatori più geniali sono venuti fuori con lo Spectrum. C'erano dei giochi per C64 che erano delle vere porcherie - era facilissimo farsi prendere dalla pigrizia. Forse, però, il mio giudizio potrebbe essere inquinato dal fatto che non abbiamo mai pubblicato nulla sul C64!"

JEFF MINTER: "Non credo che lo Spectrum costituisse necessariamente una piattaforma più 'creativa' del C64 (e, in seguito, dell'Amiga). Grazie agli emulatori ho giocato con vecchi giochi di tutti e due i sistemi, - c'era qualche grande gioco, ed un sacco di schifezze, per entrambi i sistemi. In tutta onestà, si dovrebbe ammettere che il C64 era una macchina superiore, grazie al suo supporto hardware per grafica e sonoro. C'è stato un notevole lavoro tecnico su ambedue i sistemi - laddove gli utenti dello Spectrum potevano pensare che quelli del Commodore fossero stati viziati dalla possibilità di avere sprite e suoni al prezzo di qualche POKE, un sacco di programmatori Commodore si spaccavano la testa cercando di costringere questo hardware a superare sé stesso".

PHILIP MITCHELL: "Nessuno, uno qualunque, tutti e due! Le discussioni su quale computer fosse il migliore sono come i litigi su quale sia la migliore automobile. A seconda del punto di vista, si possono trovare punti a favore ora dell'uno, ora dell'altro (e l'ho fatto, ai tempi) finché non ti manca il respiro - grafica contro CPU contro espansibilità contro qualunque cosa. In fin dei conti, entrambi erano buone macchine, con un posto di primo piano nella storia del personal computer." Uhm. Un

http://www.oldgamesitalia.net/

Quelli della LucasArts hanno sempre spinto la tecnologia ai suoi estremi. Il loro notevole successo deriva in parte dall'immensa esperienza accumulata negli anni '80.

titoli più popolari del momento hanno optato per stili graficamente più essenziali.
"C'erano giochi con grafica e sprite minuscoli, nei quali la giocabilità era data dal fatto che si vedeva una porzione maggiore dell'area di gioco. Ora, immagini migliori, più grandi e dettagliate riducono questa porzione. Ma con giochi come Z o *Command & Conquer* si ritorna agli sprite piccoli - il che significa che si può di nuovo capire quello che sta succedendo."
"Penso che i giochi in network, in tempo reale, siano l'innovazione principale," aggiunge Minter. "Tutto il resto ha avuto miglioramenti più o meno incrementali, dal punto in cui ci si trovava una decina di anni fa - voglio dire, c'erano giochi poligonali anche allora, è solo che non c'erano le texture."

GLI ORIGINALI SONO ANCORA I MIGLIORI?

Ma la nuova generazione di programmatori è effettivamente in grado di competere contro i più esperti autodidatti degli anni Ottanta?
"Onestamente, credo di no," dice Mev Dinc. "Tendono ad essere un po' troppo pigri. Noi possiamo sempre gestire le cose un po' meglio, usiamo ancora le vecchie tecniche per tirare fuori qualcosa di più dall'hardware. Mi piace pensare che, proprio per questo, riusciamo a fare qualcosina di più della maggior parte della gente."

Il percorso universitario intrapreso dalla maggioranza dei nuovi programmatori ha comunque i suoi vantaggi. "Tra i 'programmatori da garage' c'era un sacco di gente non preparata, e ne risultava uno stile di programmazione poco preciso " sostiene David Braben. Ammette, tuttavia, che al giorno d'oggi si va perdendo l'approccio entusiastico allo sviluppo dei giochi. "È come il lavoro in fabbrica, allo stesso modo in cui Stock, Aitken e Waterman tiravano fuori canzoni un po' tutte uguali".
Tag è d'accordo: "Quando ho iniziato io, fino alla fine degli anni '80, chiunque facesse parte del settore era seriamente motivato. Adesso, per un sacco di gente, è solo un lavoro, e la motivazione è diminuita. E i programmatori non vengono più considerati degli dei. E questo è un netto peggioramento", e ride.
Mentre si può discutere sul fatto che i programmatori veterani siano tecnicamente più o meno capaci dei loro colleghi più giovani, è indubbio che molti di loro sono destinati a rimanere sulla scena, con grande sollievo di tutti. Tony Crowther ci ha recentemente regalato *Realms Of The Haunting*. Jon Ritman ha appena finito *QAD* per la Philips. King Of The Jungle, il team di Raff Cecco, sta lavorando su due titoli per la Virgin, e Vivid Image, di Mev Dinc, è sempre una fucina di ottime idee . E sebbene Jeff Minter non sia coinvolto direttamente nell'industria dei giochi PC, senza di lui non avremmo *Tempest 2000*. E ci sono ottime probabilità che in futuro possiate giocare a qualcosa creato da Steve Turner, David Braben o Tag. Per non parlare di quello che ci offrono regolarmente professionisti del calibro di Dave Perry, Geoff Crammond, Archer Maclean, Andrew Spencer, Peter Molyneaux e Fergus McGovern della Probe.

L'esperienza di Dave Perry è stata fondamentale nello sviluppo della fenomenale tecnologia di *MDK*.

I grandi nomi degli anni '80 potrebbero non essere più considerati delle star come succedeva negli anni d'oro di Spectrum e C64, ma non c'è dubbio che molti di loro costituiscano una parte fondamentale del futuro dei giochi per PC. A parte il fatto che hanno direttamente ispirato gran parte dei programmatori meno famosi (quelli che, per intenderci, tirano fuori la maggior parte dei giochi) si sono comunque perfettamente integrati nel panorama videoludico attuale. Alcuni sono impegnati a dirigere piuttosto che programmare in prima persona, mentre altri lavorano all'interno di un team, ma tutti continuano a mostrare una dedizione alla qualità e sono solo felici di poter utilizzare le nuove tecnologie che la perenne evoluzione del PC ci porta.

Il messaggio è semplice. Rispettiamo le glorie passate, ma ricordiamoci che il meglio deve ancora venire e il PC ne sarà una componente fondamentale.

La rivoluzione degli anni '80 è finita, ma l'evoluzione dei videogiochi è appena iniziata.

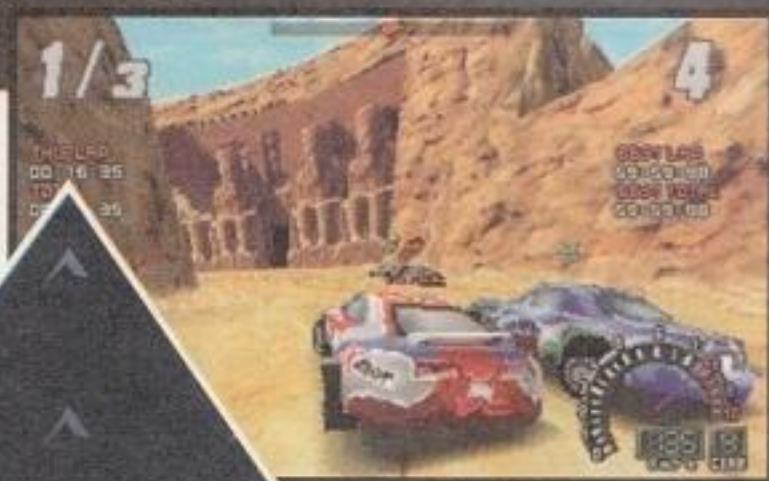
voto a testa, direi.
MIKE SINGLETON: "Lo Spectrum, soprattutto per la sua tastierina. Una delle sue caratteristiche migliori era che, virtualmente, non avevi un sistema operativo che ti ostacolasse, né chip da programmare. Avevi il controllo totale. Anche l'ST era abbastanza simile, sotto questo punto di vista."
JON RITMAN: "Voto per lo Spectrum principalmente per un motivo: il C64 sembrava essere stato costruito con la stessa mentalità delle console che sono venute in seguito, cioè con un sacco di supporto hardware per roba come gli sprite e poca potenza di calcolo pura. È carino avere tutta quella roba, ma significa che per ottenere il meglio dalla macchina si deve fare esattamente quel tipo di giochi a cui pensava il designer hardware. Con computer più "regolari", come lo Spectrum e l'attuale PC, i giochi non sono limitati ad un solo stile."
TAG: "Il più piacevole era lo Spectrum, perché non c'era nulla ad ostacolarti. Ottenevi quello che volevi. Non mi è mai piaciuto trafficare con l'hardware del C64."
STEVE TURNER: "Oh, senza dubbio il C64. Era una macchina di una generazione diversa. Davvero, la prima macchina per giochi domestica. In un certo senso, lo Spectrum era come gli odierni PC - una tabula rasa. I limiti sono solo nella memoria, quindi non c'era nulla a frenarti, se non le prestazioni. Più idee avevi, più poteva diventare bello il tuo gioco."
Quindi abbiamo un totale di: 5 voti per il Commodore C64 e 8 voti per il Sinclair ZX Spectrum.
È ufficiale. Beh, più o meno. Il computer migliore era il buon vecchio Spectrum. E così ora lo sapete.

CD DEDICATO ITALIANO

TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

CD.Rom

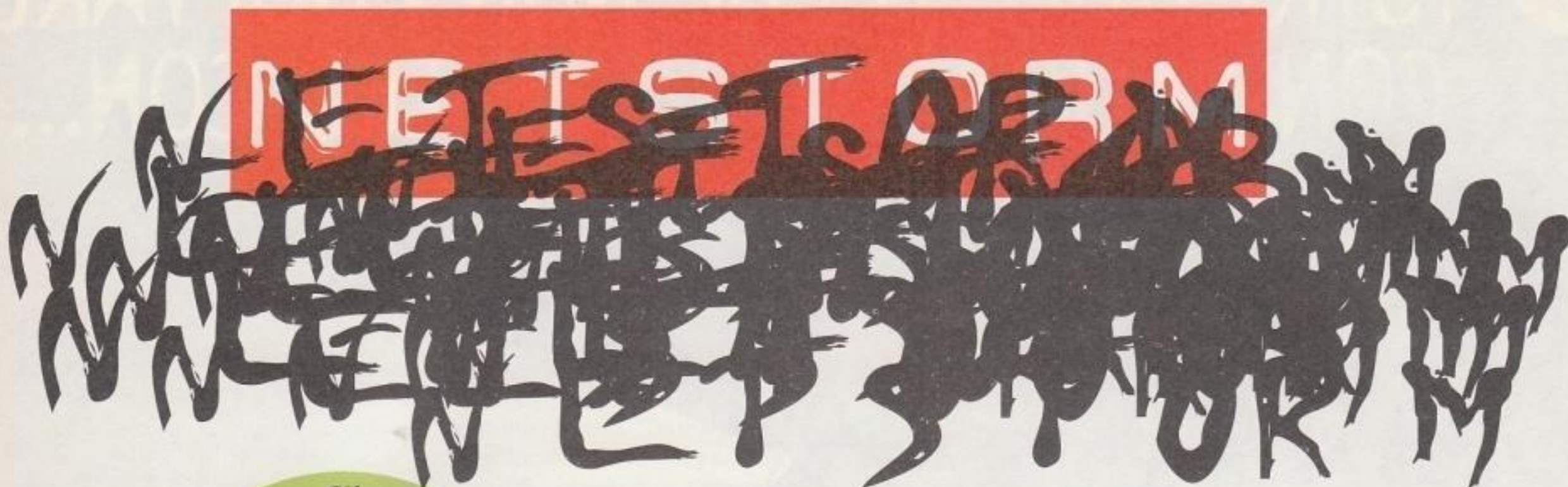
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
DOS 5.0,
486/66 MHZ,
WINDOWS 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA,
SVGA, MOUSE.

£ 79.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.l...

http://www.oldgamesitalia.net/

C'è chi l'ha erroneamente confuso con la versione Internet di Red Alert, *ma questo nuovo titolo dell'Activision si è rivelato un intrigante gioco di strategia on-line. Vediamo di che cosa si tratta e che cosa può offrire di nuovo.*

Netstorm è sicuramente un titolo originale, talmente originale che preferiamo farvelo introdurre da Jim Greer, co-designer del gioco, che ce lo ha mostrato negli uffici del gruppo di sviluppo inglese Titanic: «Pensate a un gioco di azione e strategia ambientato su delle isole galleggianti sulle nuvole. Ci sono tre punti fondamentali che lo distinguono dai classici titoli del genere: prima di tutto, la tattica è concentrata sulla costruzione di ponti che attraversano abissi e sulla disposizione di dispositivi bellici come mitragliatrici e affini. Secondo, dovete far prosperare e migliorare il vostro insediamento tra i mille combattimenti in multiplayer, cercando magari di diventare i Signori dei Cieli. Terzo e ultimo, funziona perfettamente anche con la peggiore delle connessioni Internet perché l'abbiamo progettato per questo scopo fin dall'inizio».

TANTA CARNE AL FUOCO

Beh, Jim è stato sicuramente molto conciso, e crediamo che alcuni aspetti di *Netstorm* vadano approfonditi. Tanto per cominciare, dovete scegliere un elemento naturale a cui essere devoti tra i quattro disponibili: vento, pioggia, tuono e sole - la vostra decisione in merito influirà sui poteri di cui potrete disporre durante una battaglia. Una volta fatto questo, vi troverete con una piccola isola, un corpo che galleggia pacificamente nel cielo tra le nuvole. Quest'isola continuerà a crescere di dimensioni, fin dal primo momento in cui inizierete a giocare. Utilizzando con parsimonia i fondi a vostra disposizione, dovrete erigere un quartier generale per darvi ai combattimenti. Ed è a questo punto che entra in gioco la tecnologia che rappresenta il cuore di *Netstorm*: mentre fate la vostra discesa in campo, venite connessi a un server internazionale che, secondo quanto Greer afferma con fierezza, potrà gestire il collegamento di decine di migliaia di utenti. Da qui potrete sfidare gli altri giocatori per il controllo di un'isola neutrale, e il fatto intrigante è che i vostri avversari potranno essere collegati dall'altro capo del mondo. Sfidate sette altri giocatori e potrete sperimentare le potenzialità dell'avanzata tecnologia che si cela dietro *Netstorm*! Ben consci di quanto sia frustrante e poco pratico utilizzare un computer della Madre di Tutte le Reti come server, i programmatori del gioco hanno optato per una soluzione più intelligente: il server sarà il computer di uno dei giocatori collegati. Se, per esempio, state affrontando un utente collegato

NETSTORM FARÀ TREMARE I CIELI PERCHÉ...

- È dedicato al gioco via Internet fino all'osso, e non dovrete scervellarvi con numeri per le connessioni TCP/IP.
- Teoricamente non necessita di una connessione Internet impeccabile.
- È basato più sulla strategia che sui combattimenti. Come Scully di "X-Files", è l'ideale per gli uomini riflessivi.
- Se ne stanno occupando alcuni ex-Origin, che sanno sicuramente quello che fanno.
- Non è niente di simile a *Red Alert*, a differenza di quasi tutto ciò che sta uscendo quest'anno.
- Potete far prosperare la vostra isola per anni, e vederla crescere come se fosse il vostro bambino.

http://www.oldgamesitalia.net/

dall'Australia e uno dal Giappone per il controllo di un'isola, sarà il vostro PC a svolgere il lavoro.

QUINDI NON È RED ALERT?

Dite la verità: pensavate che *Netstorm* non fosse altro che un clone di *Red Alert* in versione on-line. Abbiamo riferito a Greer questa nostra stessa prima impressione: «Non penso che chi avrà l'occasione di giocare a Netstorm potrà dire che si tratti di un clone di *Red Alert*. D'altra parte, tutti noi amiamo titoli come *Warcraft* e *Command & Conquer*, ragion per cui abbiamo deciso di tuffarci in questo genere.»
Quindi Greer non rinnega del tutto i prodotti concorrenti; e noi, che abbiamo avuto l'occasione di giocare per un po' alla versione in via di sviluppo di *Netstorm*, possiamo assicurarvi che una volta che si comincia a giocare ci si accorge immediatamente che non si tratta affatto di un clone come tanti altri. L'enfasi è decisamente posta sulla strategia, e i combattimenti coinvolgono principalmente unità statiche, con soltanto una manciata di unità mobili. Data questa premessa ci siamo avvicinati a *Netstorm* con un certo scetticismo, ma ci è bastato giocare una partita per appena dieci minuti per renderci conto dell'unicità di questo titolo e del divertimento che offre. Greer ci ha quindi spiegato il motivo dell'implementazione di unità statiche: «Quando gioco a *Command & Conquer* o *Warcraft*, mi sembra di essere un pecoraio, chiudendo un pugno di unità in un rettangolo e ordinandogli dove andare e che cosa fare. Concetti come l'organizzare le truppe in una determinata formazione sono assenti, e la partita diventa nient'altro che un diluvio di frenetici clic del mouse. Mi piacciono sempre quei titoli, sia chiaro, ma noi stiamo andando in una direzione completamente opposta, introducendo concetti quali la costruzione e il piazzamento delle unità, il che significa che la strategia diventa predominante, un po' come nel gioco degli scacchi. Le unità mobili sono ancora importanti, ma ce ne sono di meno - così potrete passare più tempo a pianificare un attacco e meno a giocherellare con ammassi di soldati senza cervello.» Parole forti, quelle di Greer... Ad ogni modo, *Netstorm* è un gioco tanto intelligente quanto intrigante; forse proprio perché non è un semplice clone di *Red Alert*.

Le isole sono inizialmente piccole, ma dopo qualche mese di gioco cresceranno a dismisura. Erigendo ponti espanderete la vostra isola, ma costruite anche unità difensive e offensive extra.

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGETTO LIVE!

Dopo le meraviglie regalateci da Actua Soccer, e la mezza delusione di Fifa 97, anche la SunSoft tenta il colpaccio sulla via della simulazione calcistica. Tenetevi forte, è partito il Progetto Live! Soccer.

A molti il nome SunSoft potrebbe non dir nulla, ma è probabile che anche quelli, fra qualche mese, cominceranno a sentirne parlare. Il passato non le ha portato grandissimi successi basti ricordare l'infelice trasposizione del manga *Takeru* per PC, o dei, sicuramente migliori, giochi per console: *Ayrton Senna Kart Duel* per PSX o *Galaxy Fight* per Saturn/PSX. Tuttavia ci sono ottime probabilità che il nuovo simulatore calcistico a cui il team di sviluppo Crush! sta lavorando per conto di SunSoft, porti una ventata di aria fresca al mondo videoludico. *Live! Soccer* - questo il nome, ancora provvisorio, del prodotto - offrirà la possibilità di giocare con la propria squadra di club preferita o con le nazionali, di scontrarsi direttamente con un amico o con il computer in un torneo, in amichevole o in Coppa.

Strutturalmente parlando, si tratta di un gioco di calcio 3D interamente realizzato a poligoni, basato su un sistema di telecamere mobili simile a quello già visto in *Fifa 97* con l'indimenticabile Virtual Stadium.

Ma, rispetto al titolo della Electronic Arts, *Live! Soccer* può vantare una flessibilità di gran lunga maggiore. Il punto forte del prodotto sta infatti proprio nella possibilità di scegliere in che modo giocare: player in versione simulazione/arcade, player/manager, allenatore, o solamente manager. Modalità, quest'ultima, in cui è possibile gestire le pubbliche relazioni della propria squadra, partecipare al calciomercato, e fare tutto ciò è necessario per creare ed amministrare una team professionistico, nell'ottica di una veloce scalata alle classifiche.

Le opzioni di allenamento, poi, sembrano essere davvero innovative: quelli della Crush! hanno infatti voluto enfatizzare l'aspetto "psichico" dei giocatori: sarà dunque possibile allenare psicologicamente la squadra o addirittura il singolo giocatore, magari prima di una trasferta o dopo una pesante sconfitta, o per convincere un'atleta poco "coraggioso" ad adottare un gioco "all'inglese". Chi soffre di solitudine sappia che, oltre alle ormai consuete opzioni per giocare in rete IPX, via seriale e "modem to modem", sarà possibile giocare a *Live! Soccer* anche via Internet. I programmatori hanno garantito uno straordinario tempo di latenza di 120 millisecondi, assolutamente fuori dagli standard che oggi giorno caratterizzano i titoli destinati ad essere giocati on-line: d'obbligo un modem ad almeno 14.400 bps, meglio se un 28.800 o addirittura 33.600 (magari X2 quando in Italia ci saranno i provider che lo gestiranno) con un accesso veloce..

"Si tratta di un 'vero' regalo per i 'veri' appassionati di calcio" dice Jon Dean, fondatore e direttore, "I giocatori potranno avere una propria squadra, vendere e comprare giocatori, e perfino costruire un proprio fantastico stadio, senza per forza dover avere un'esperienza alle spalle".

Avete capito bene. Ciascun giocatore potrà anche costruirsi lo stadio dei propri sogni, installando anelli e realizzando diversi tipi di tribuna, per poi giocarci dentro!

Hardy Fujiwara, general manager della Sunsoft europea, com-

SOCCER

prensibilmente, rincara la dose: "Questo è il gioco di calcio più realistico ed avanzato che abbiamo mai prodotto. È facile da usare e ti fa sentire un professionista anche se sei un dilettante"

Per quanto abbiamo potuto verificare, tutto l'orgoglio di casa SunSoft sembra perfettamente giustificato. L'aspetto del gioco è davvero fantastico: le animazioni sono estremamente fluide e realistiche, nonostante il fatto che i frame dei giocatori siano completi solo all'80%, e manchi ancora la routine che gestirà la dinamica del pallone.

I programmatori della Crush! non se ne stanno comunque con le mani in mano. Ora stanno lavorando duramente anche per migliorare l'IA di ciascuna delle squadre destinate a scendere in campo e perfino dei singoli giocatori. E, per quel poco che abbiamo potuto vedere del gioco, c'è da rimanere a bocca aperta. I giocatori si muovono e agiscono proprio come ci si aspetterebbe che facessero i loro alter ego in carne ed ossa, e le azioni degli attaccanti sono perfettamente sincronizzate con il centrocampo, al punto che si ha la sensazione che ogni singolo giocatore segua le azioni dei propri compagni e si renda effettivamente conto di cosa sta succedendo in campo, reagendo di conseguenza con azioni da manuale. Quelli della Crush!, naturalmente, sostengono che non si tratta semplicemente di una "sensazione"... La grafica ci è parsa molto simile a quella di *Fifa 97*, poligoni ricoperti da texture dettagliatissime (basta guardare l'accuratezza con cui sono state realizzate le maglie), e animazioni fluidissime riprodotte grazie alla combinazione di tecniche di motion capture e motion blending. Un altro punto nettamente a favore di *Live! Soccer* rispetto a *Fifa* sono gli incredibili stadi in cui si svolgono le partite: niente di più realistico e dettagliato si era mai visto prima a far da cornice a una partita di calcio.

Per le routine di allenamento e per realizzare il motion capture la Crash! si è concessa il lusso di interpellare ex-giocatori ed ex-allenatori professionisti di massima serie, anche italiani, per essere sicura di produrre una simulazione calcistica mai vista prima.

Live! Soccer girerà sui nostri computer entro l'inizio dell'autunno di quest'anno, potrà essere giocato in alta o in bassa risoluzione, e pretenderà solo un Pentium 75 MHz (ma è caldamente consigliato un Pentium 90 MHz dotato di ambiente Windows 95. Sì, perché *L!S* farà ampio uso non solo delle Direct, ma - udite udite - anche delle più note schede acceleratrici 3D! Rimanete sintonizzati...

Cesare Vairetti

Una concitata fase di gioco che vede il nostro portiere impegnato allo spasimo. Non parerà...

Il dettaglio del texture mapping è davvero notevole. Si noti la cura con cui sono realizzate le maglie.

Gli stadi sono bellissimi, completi di anelli, tribune, gradinate e pubblicità a bordo campo.

http://www.oldgamesitalia.net/

galapagos

Le esotiche isole Galapagos hanno ispirato a Darwin "Le origini delle specie". Ora Galapagos, un nuovo e rivoluzionario gioco per PC e Macintosh, potrebbe dare origine a una nuova specie... di videogiochi.

Questo primo lavoro dell'americana Anark non mancherà di far parlare di sé, quando vedrà la luce, e l'Electronic Arts crede molto in questa promettente casa, tant'è che ha deciso di pubblicarne "l'opera prima" senza troppe esitazioni. Quello che ha convinto l'EA a scommettere su Galapagos è l'implementazione di un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale nato negli uffici dell'Anark, fondata principalmente per operare come società di ricerca e sviluppo nel campo informatico.

Per quanto il genere a cui appartiene Galapagos sia decisamente originale, in soldoni si tratta di un gioco single-player con una visuale in terza persona, dove la telecamera segue costantemente il protagonista (come in *Tomb Raider*, tanto per intenderci). La novità è rappresentata dal fatto che non esercitate un controllo diretto su Mendel, il personaggio principale del gioco. Stephen Collins, co-fondatore dell'Anark, ha cercato di spiegarci meglio questo particolare meccanismo: «Mendel non è altro che un organismo sintetico. Il suo cervello è costituito da un controllo adattivo avanzato; ciò significa che è una creatura autonoma che interagisce e si adatta al suo ambiente, in modo completamente indipendente dal giocatore.» Sarà quindi divertente - ma non imperativo - sedervi e osservare il piccolo esserino che impara a stare al mondo.

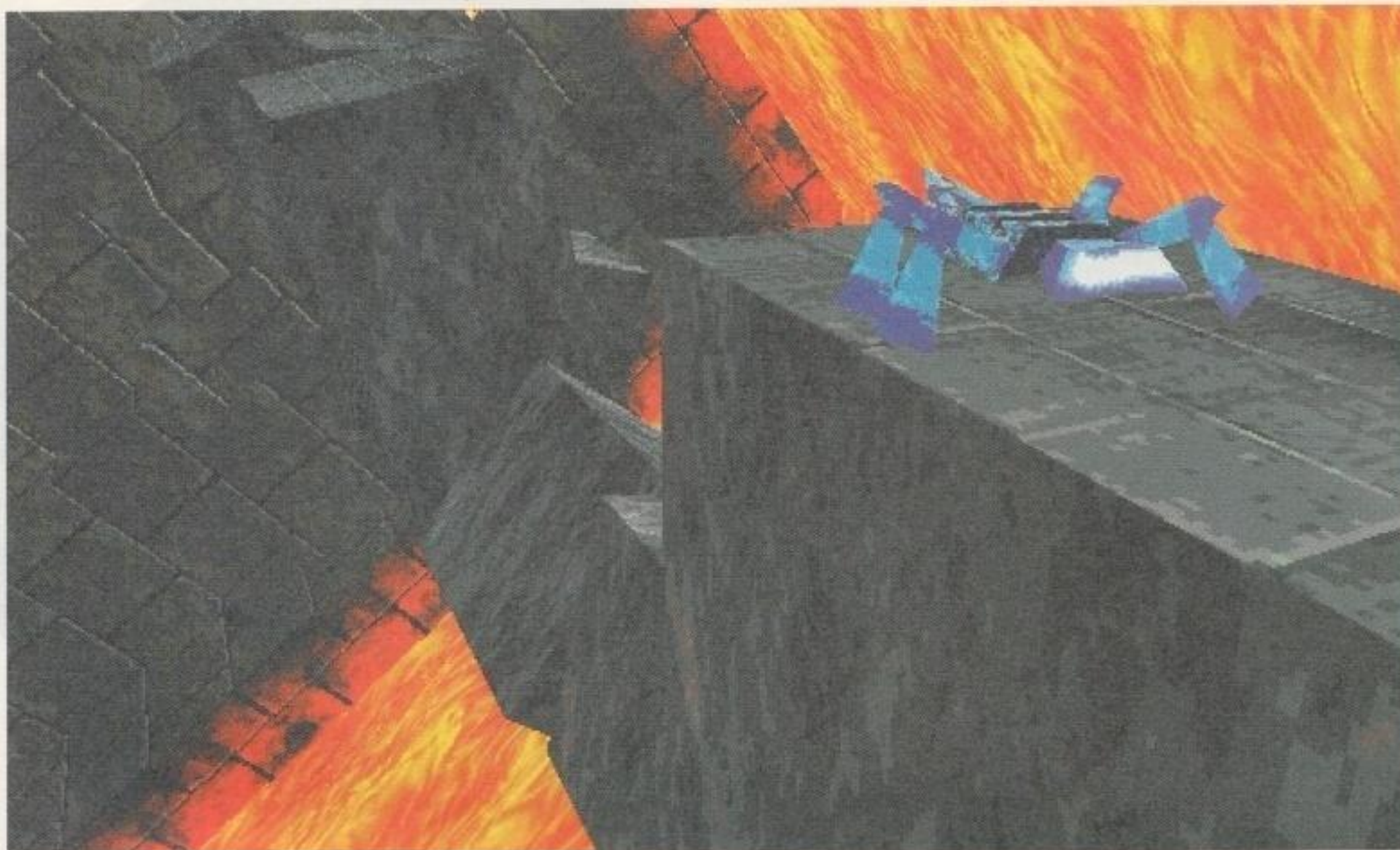
UNA SCOPERTA DIETRO L'ALTRA

Collins ci spiega in che modo il protagonista di Galapagos prenderà confidenza con l'ambiente che lo circonda: «Mendel deve prima di tutto imparare a usare le sue stesse gambe e i suoi sensi e a comprendere che cosa è pericoloso e che cosa invece non lo è. Per esempio, dovrà precipitare dal ciglio di un dirupo per capire che oltrepassarlo è pericoloso, e la prossima volta starà più attento». Mendel ha una sorta di sistema di guida con il quale potrete addestrarlo e persuaderlo a fare qualunque qualcosa.

Il protagonista ha bisogno di una mano dal suo beneamato protettore (ovvero voi), perché è rimasto intrappolato in un pericoloso cyber-mondo pieno di rompicapo, bizzarre strutture alla Escher e insidie di ogni sorta. Dovrete quindi seguire con attenzione ogni suo passo e aiutarlo attivando interruttori e risolvendo i problemi che mano a mano gli si presenteranno dinanzi. Tenete però conto del fatto che Mendel non ci vede e che si orienta per mezzo dei suoi due diversi sensori. Il "ragno cibernetico" è sensibile ai raggi infrarossi e in tale modo raccoglie le informazioni riguardo all'ambiente circostante - lungo il cammino troverete anche dei dispositivi che emettono calore e che potrete utilizzare per far sì che Mendel eviti le zone più insidiose. All'inizio gli potrà anche capitare di sciogliersi nel magma una o due volte, ma poi capirà la lezione, statene certi.

Varie parti dello scenario possono essere manipolate per forzare Mendel a compiere un determinato percorso, così come tornano utili alcune piattaforme che lo scaraventano in aria. Il divertimento, poi, sta nell'addestrare Mendel e correggere o premiare il suo comportamento usando i comandi "bene, Mendel" e "male, Mendel" a seconda delle circostan-

PERCHÉ GALAPAGOS RENDERÀ LA TERRA UN POSTO MIGLIORE DOVE VIVERE:

- Potrebbe segnare una svolta nel campo dell'Intelligenza Artificiale.
- Crea un rapporto cane-padrone tra voi e la creatura sintetica. Voi siete il padrone.
- È qualcosa di innovativo, e questo è sempre eccitante.
- Vi affezionerete al vostro cucciolo digitale, e lo mostrerete con orgoglio ai vostri amici.

Il nostro Mendel si trova a fronteggiare una situazione particolarmente complessa e rischiosa. Se lo avrete addestrato bene nel diffidare di crepacci e voragini non ci saranno sorprese...Altrimenti un paio di voli nella lava saranno inevitabili!

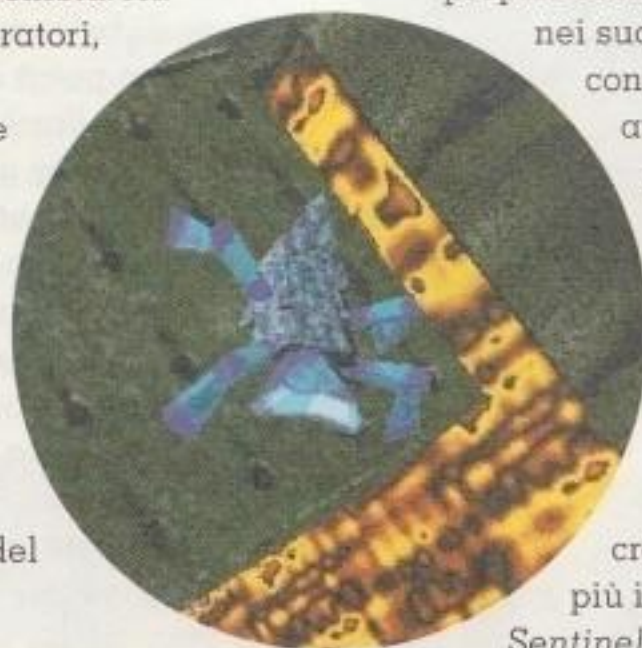
ze.Collins ci parla delle numerose possibilità: «Tra il giocatore e Mendel si crea una relazione impercettibile. Il comportamento del protagonista è imprevedibile, quindi non saprete mai come si svilupperà. Ma con il tempo inizierete a essere in grado di anticipare il modo di reagire di Mendel in diverse circostanze, acquistando un grado di controllo che si rivelerà molto importante nelle frenetiche sezioni arcade del gioco». Se tutto ciò vi appare un po' criptico sappiate che basta vedere il personaggio in azione per capire subito che queste parole hanno un solido fondamento.

Se proverete a giocare con il "Mendel di qualcun altro", vi accorgerete immediatamente che risponderà ai comandi in modo differente dal vostro. Una conseguenza del tutto peculiare della tecnologia adattiva dell'Anark è infatti il manifestarsi di personalità individuali nel protagonista. Ad esempio, alcuni Mendel sono audaci esploratori, pronti ad ogni sfida, mentre altri sono più cauti e si muovono continuamente avanti e indietro per studiare la situazione. Ovviamente non mancheranno i giocatori maniaci, come ci informa Collins: «Uno dei nostri ragazzi, qui nei nostri uffici, si diverte un mondo a dare continuamente consigli sbagliati e a sgridare il suo Mendel. Lo tortura, praticamente. È veramente orribile, non possiamo guardarlo.» La conseguenza, in questo caso, è un Mendel nevrotico...

ALTA TECNOLOGIA

La mente di Mendel è basata su un Non-Stationary Entropic Reduction Mapping (NERM), un controller sviluppato dai coder della Anark. I sistemi di Intelligenza Artificiale comuni operano in base a un modello rigido dettato nelle fasi di programmazione, e questa nuova tecnica semplifica enormemente il lavoro, perché nessuno deve dire al cervello informatico che cosa deve fare in ogni singola situazione. Per non parlare del fatto che in questo modo l'organismo cibernetico controllato impara veramente a muoversi nel suo ambiente, proprio così come farebbe un neonato nei suoi primi anni di vita. Un controller NERM si organizza autonomamente: può mappare soluzioni multiple da un singolo input, il che permette alla "creatura" di muoversi secondo la propria esperienza. Ne deriva che il controller non sempre si comporterà come sarebbe lecito aspettarsi secondo logica.

Con *Galapagos*, la Anark potrebbe aver creato un titolo rivoluzionario. Forse ancora più innovativo di quanto non lo sia stato *Sentinel* quando uscì a suo tempo - ma è troppo presto per saperlo.Collins ha tirato un po' le somme affermando: «Stiamo creando un gioco intorno a qualcosa di imprevedibile per natura». Insomma finalmente un alito di orginalità nel panorama videoludico: sembra proprio che i programmatori della Anark ci stiano preparando sfide che non si sono mai viste in nessun altro gioco. D'altronde, come "prevedere" che cosa salterà fuori da un prodotto in cui l'elemento chiave è l'"imprevedibilità" del protagonista?

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOVE: attacco alla Terra

La californiana Eidos Interactive rispolvera la vecchia e cara storia dell'invasione extraterrestre come spunto per un nuovo wargame in tempo reale. Se vi sono piaciuti "Mars Attack" e Z amerete Conquest Earth.

Con questo titolo, la Eidos sembra aver chiuso il cerchio: la casa di *Tomb Raider* ha infatti ricoperto l'intero spettro dei generi preferiti di questi ultimi tempi... giochi di corse, simulatori di volo, arcade 3D e wargame in tempo reale sembrano essere la moda del momento, con una predisposizione naturale per i poligoni texturizzati e le telecamere mobili. Z e *Command & Conquer* hanno raccolto molti consensi, ragion per cui la Eidos non si è tirata indietro quando ha visto le prime immagini di *Conquest Earth*, un frenetico wargame della **Data Design**, un gruppo di sviluppo inglese di belle speranze.

Anche se potrà sembrare un pretesto banale, la trama di *Conquest Earth* è affascinante e fornisce un ottimo appoggio per la giocabilità. Tutto ha inizio alla fine del 1995, quando la sonda Galileo, mandata dalla NASA ad esaminare la superficie di Giove, trasmette gli ultimi dati riguardanti il pianeta prima di disintegrarsi. Gli scienziati scoprono, con grande sorpresa, che Giove non è affatto disabitato, e che i suoi abitanti sono delle creature ostili di natura gassosa, in grado di mutare aspetto a loro piacimento. Presto l'intera popolazione terrestre scoprirà, a proprie spese, che le fantastiche capacità degli alieni li rendono di fatto delle mortali macchine da guerra. E l'invasione ha inizio, con numerose perdite da entrambe le parti e un futuro incerto per il pianeta Terra.

All'inizio del gioco, analogamente a quanto accadeva in *Command & Conquer*, in cui era possibile prendere il controllo di una delle due fazioni in guerra (Nod e i GDI), in *Conquest Earth* il giocatore può scegliere se difendere la Terra dalla minaccia aliena oppure vestire i panni degli invasori, nel tentativo di sterminare la razza umana e rendere il pianeta abitabile per il proprio popolo.

http://www.oldgamesitalia.net/

Le esplosioni sono indubbiamente d'effetto: oltre a illuminare l'ambiente con realismo, ogni detonazione è accompagnata dallo spargimento dei pezzi dell'installazione distrutta.

All'inizio gli alieni dispongono di armi più efficaci, ma il gioco rimane sempre comunque perfettamente equilibrato.

Questa scelta iniziale influenzerà pesantemente il gioco, dal momento che cambieranno gli obiettivi, le tattiche, i mezzi e persino l'aspetto estetico di ciascuna partita.

Gli obiettivi, così come le tattiche, sono completamente opposti: gli alieni utilizzeranno la loro tecnologia avanzata per conquistare postazioni nemiche e città intere, e cercheranno di convertire l'atmosfera in solfuro, per renderla adatta al loro organismo. Gli umani invece dovranno tenere testa a questa inattesa minaccia, dando fondo alle risorse disponibili per organizzare una difesa sufficiente a contrastare la scienza superiore degli abitanti di Giove e per inventare, nello stesso tempo, nuovi dispositivi bellici sempre più efficaci. Gli abitanti del nostro pianeta dovranno schierare le forze di terra, aria e acqua e, inoltre, purificare l'atmosfera, dissolvendo le velenosissime nuvole di solfuro prodotte dai nemici.

I mezzi, poi, oltre a cambiare forma e natura, possono avere usi differenti.. Gli extraterrestri avranno ovviamente dispositivi bellici più avanzati, come laser, campi di forza, dispositivi mimetici (con un effetto di trasparenza alla "Predator") e l'abilità segreta di biomorphing che gli permetterà di trasformarsi in rocce, jeep, truppe o carri armati. I "poveri" umani, disporranno invece dei classici carri armati, aerei, eserciti, mitragliatori, missili, granate e jeep e, comunque, di un maggior numero di unità rispetto a quelle degli alieni, onde sopperire alle loro più limitate capacità. Gli umani avranno dunque bisogno di aiuti come radar, spie e satelliti - più i purificatori d'aria per ripulire i cieli dal veleno creato dalle miniere di sulfuro aperte dagli alieni.

Inizialmente le unità terrestri saranno davvero deboli ma, con il passare del tempo, nuove e più efficaci tecnologie verranno in loro soccorso.

Per rendere bilanciato il gioco, il team ha collegato in rete 12 computer dotati di Pentium Pro a 200MHz, che hanno giocato ininterrottamente una versione multiplayer del programma, aggiustando continuamente i parametri dei diversi veicoli, come velocità, armamento, abilità specifiche, collisioni, portata di fuoco e movimento. In questo modo ognuna delle due fazioni sarà dotata di uno schieramento di mezzi correttamente bilanciato rispetto a quello dell'avversario.

Non mancherà ovviamente la possibilità di zoomare in tempo reale sull'azione, e i designer hanno

DATA DESIGN

Fondata nel lontano 1983, la Data Design è un gruppo di sviluppo inglese che ora conta 23 impiegati; del gruppo fanno parte anche i Data Design Studios, che si occupano di modelling e animatronics, e la Data Design AudioVisual per quanto riguarda la produzione audio, il blue screening e le riprese video. Durante gli ultimi due anni, i coder della casa hanno lavorato al G.O.D.S., un sistema di sviluppo con un nome un po' altisonante che sta per Game Oriented Development System. Quando il sistema nacque, il livello di tecnologia era piuttosto basso (un 486SX a 25MHz era considerato un computer potente...) ma ora ha attraversato numerose evoluzioni e permette ai programmatori di trasportare con facilità il codice tra PC, PlayStation e Saturn, e con esso ogni membro del team può concentrarsi al massimo sulla propria parte di lavoro, senza dover avere a che fare con problemi di carattere squisitamente tecnico.

A livello grafico, *Conquest Earth* ha indubbiamente molto da offrire ma, come ben tutti sanno, non è questo che determina la qualità di un gioco.

I monitor posizionati nella fascia destra dello schermo servono per tenere d'occhio particolari veicoli, rendendo possibile un controllo continuativo.

COMMAND & CONQUER

Ecco cosa consiglia Stewart Green a coloro che percepiscono delle similitudini grafiche tra *Conquest Earth* e *C&C*: «Direi loro di comprarsi un paio di occhiali! La grafica di *Conquest Earth* è anni luce avanti rispetto quella di *Command & Conquer*, e ai responsabili della Westwood sarebbe piaciuto raggiungere questo standard. La nostra grafica è grande quattro volte la loro, le nostre animazioni hanno otto frame contro i loro due, i movimenti in *C&C* possono essere effettuati in quattro direzioni mentre noi ne gestiamo fino a sedici, e le loro schermate sono a 128 colori, mentre noi ne utilizziamo 65000». Abbiamo forse toccato un nervo scoperto?

preferito rendere questa funzione parte integrante del gioco piuttosto che relegarla al ruolo di una semplice opzione: di fatto, per poter usufruire di una visuale ravvicinata bisognerà essere dotati di un particolare tipo di satellite, da guadagnarsi con il sudore della fronte. Un'altra funzione utile consiste nella possibilità di seguire le azioni delle unità prescelte, controllando secondo per secondo tutto ciò che accade nelle vicinanze. Infine, come potete osservare dalle immagini di queste pagine, l'interfaccia cambierà a seconda della fazione per la quale state combattendo: quando giocherete nei panni degli abitanti della Terra, gli elementi di contorno avranno un look tecnologico e moderno, mentre, quando controllerete gli alieni, tutto acquisterà un aspetto alla "Alien", con un mix di alta tecnologia e strutture quasi organiche che vi aiuteranno ad immedesimarvi nella parte. Stewart Green, managing director della Data Design, ci spiega meglio le differenze: «Se scegliete di stare con gli alieni, l'intero gioco cambia aspetto: le creature spaziali sono dei mutanti di forma gassosa, e questo è rispecchiato in ogni aspetto dell'interfaccia utente. Ogni font, schermata, icona e suono avrà uno stile e un'atmosfera tutta particolare. Gli umani, invece utilizzano sistemi meccanici e un hardware più "concreto", quindi troverete pannelli mobili, cornici metalliche, piastre d'acciaio e via dicendo».

Conquest Earth è un mix di strategia e azione, un perfetto compromesso per gli amanti di entrambi i generi. Sebbene possa apparire insolito, richiede un approccio decisamente più strategico di quello necessario per affrontare **Command & Conquer** e *Warcraft*: ogni unità avrà più di un uso specifico e non basterà semplicemente spostare in massa le truppe laddove ci sono i nemici per ottenere la vittoria - bisognerà perciò scegliere il mezzo giusto al momento giusto.

L'aspetto estetico, poi, sarà più vicino a quello che ci si aspetterebbe da un arcade che non a quello tipico di uno gioco strategico, con enormi esplosioni, animazioni dettagliate e controlli differenti per ciascun veicolo; ci saranno attacchi distruttivi, come bombardamenti a tappeto, e altri più mirati, come l'incursione in un sito di difesa nemico, in cui dovrete guidare una jeep dritta contro le installazioni aliene.

La grafica è indubbiamente d'effetto, con 65000 colori su schermo e oggetti renderizzati utilizzando Lightwave, Alias e 3D Studio. Gli effetti speciali (come le impressionanti esplosioni e il fumo) e il light sourcing aggiungono una gran dose di realismo all'universo di gioco, che altrimenti sarebbe apparso troppo freddo e artificiale. A detta di Stewart Green,

CERVELLA SPAZIALI

Conquest Earth incorpora, a sentire quanto affermano fieramente i programmatori della Data Design, uno dei più avanzati sistemi di Intelligenza Artificiale. È presto per poter confermare o smentire tali dichiarazioni (per questo vi rimandiamo alla prossima recensione), ma bisogna ammettere che le premesse teoriche sono impressionanti: le routine sono infatti derivate dallo studio della tecnologia avanzata della Neural Network, e questo garantisce un comportamento realistico della fazione controllata dal computer, che reagisce alle azioni del giocatore adottando strategie in continua evoluzione. La CPU potrà decidere di approfittare per lanciare un attacco diretto, facendo leva sulla momentanea debolezza dell'avversario, oppure di organizzare un'azione diversiva per sviare l'attenzione e affrontare quindi un sistema difensivo indebolito e truppe impreparate.

Un altro aspetto a cui i programmatori hanno prestato particolare attenzione è il "route finding", basandosi sulle lamentele di molti giocatori che assistono impotenti alle proprie truppe che, incapaci di raggiungere un punto prestabilito, si fermano nel bel mezzo dell'azione. La tecnica utilizzata fa si che venga inizialmente tracciata una linea retta tra i due punti di navigazione, che sarà poi analizzata dal computer per mezzo di complessi algoritmi. Questi ultimi simulano lo spargimento di un liquido: se questo fluido immaginario arriverà a congiungere punto di partenza e destinazione prescelta, allora sarà quella la strada da seguire. Decisamente non male!

http://www.oldgamesitalia.net/

All'estrema destra dell'immagine, immerso nell'acqua, potete notare il corpo senza vita di un soldato umano, circondato dal suo sangue. Brrr...

alcuni membri del team grafico provengono da campi completamente diversi da quello informatico: «Abbiamo assunto la gente che lavora per noi in base al loro talento e alla loro abilità, il che significa che abbiamo esperti programmatori così come persone che sia affacciano per la prima volta nell'industria videoludica. Alcuni provengono direttamente dall'università, ma, per esempio, l'artista che ha realizzato la stupefacente sequenza introduttiva, prima di lavorare per noi faceva il camionista. Un altro grafico trasportava mattoni nei cantieri edili e uno dei coder lavorava per una società che fabbrica utensili».

In *Conquest Earth*, l'interazione con lo scenario è impressionante: è possibile far saltare costruzioni e bruciare i boschi, mentre i veicoli lasciano tracce sulla terreno e sollevano nuvole di polvere; le esplosioni creano immensi crateri fumanti (e influiscono sui colori dell'ambiente) e i corpi senza vita dei caduti rimangono a terra, in triste attesa dei pesanti carri armati che li schiacceranno nel fango. Per aggiungere ancora più realismo, i programmatori hanno implementato il Realtime Stereo Distancing, ovvero un sistema grazie al quale l'intensità del rumore (sia esso un'esplosione, il motore di un veicolo o un colpo sparato da un'arma) cambia a seconda della distanza dal giocatore, che si sentirà quindi immerso nel teatro degli avvenimenti. E ci saranno pure dei filmati video piuttosto cruenti, che hanno impegnato parecchio la divisione AudioVisual della Data Design e che hanno creato alcuni **problemi inattesi** di natura non tecnica.

Conquest Earth dovrebbe essere disponibile, con ogni probabilità, verso la fine di maggio o all'inizio di giugno. Comprenderà anche un'opzione di gioco in multiplayer in cui, come potreste giustamente aspettarvi, sarà possibile sia sfidare gli amici che collaborare con loro, unendo le forze contro il computer.

Un attacco totale degli alieni che hanno così avuto la meglio. Il segreto della vittoria consiste nel pianificare con cura gli attacchi e non farsi mai sorprendere.

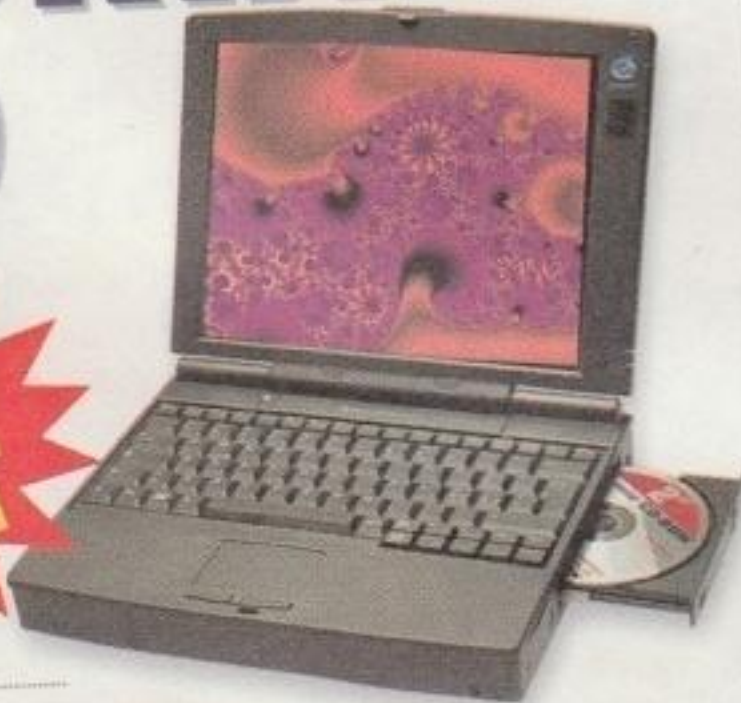
PROBLEMI INATTESI

È lo stesso Stewart Green a raccontarci una sfortunata giornata di riprese: «Stavamo filmando una scena gore, con carne umana in decomposizione e altri particolari sanguinolenti, e stavamo utilizzando dei vermi e degli insetti veri. Tutto stava andando bene quando, a un certo punto, alcune delle bestioline hanno preferito fare di testa loro e sono fuggite, creando confusione tra i presenti. C'era chi cominciava a grattarsi, e chi correva qua e là armato di pezzetti di carta con l'intento di spiattellare i fuggitivi.»

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

Test

ata ai test.
ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi. Siamo coscienti che, oggigiorno, i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza. ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.
E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

GIOCO CONSIGLIATO

Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi saranno spesi bene e il gioco non sfigurerà nella vostra collezione.

ZETA VERDETTO

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **FATE VOI**
S. H.: **ZETASOFT**
Sviluppatore: **THE COUNT**
Distributore: **APECAR**
Telefono: **02/696969**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Le caratteristiche minime con cui potete sperare di far girare il gioco recensito. Non che lo possiate apprezzare a pieno con questo sistema.

SISTEMA CONSIGLIATO
Se il vostro sistema risponde a queste specifiche, siete a posto. Potrete godervi una grafica fluida e comandi che rispondono alla perfezione. Potrebbe fornirvi indicazioni su un possibile upgrade per la vostra configurazione.

Un breve commento in cui troverete riassunti i punti fondamentali della recensione. Insieme al voto vi fornisce, a una prima occhiata, la nostra impressione generale sul titolo in questione. Per saperne di più, però, è indispensabile leggere l'intera recensione.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

INTERSTATE '76

CONSIGLIATO ZETA

CASI MIGLIORI

Sicuramente da ricordare, non perché grandi giochi ma perché apprezzati comunque da parecchi giocatori, la serie composta da *Quarantine* e *Road Warrior*, il secondo forse migliore del primo. Da dimenticare assolutamente (o da evitare se vi capitasse sotto mano in questo periodo) *Necrodome*, pessimo ibrido tra *Doom* e un qualcosa di non meglio definito…

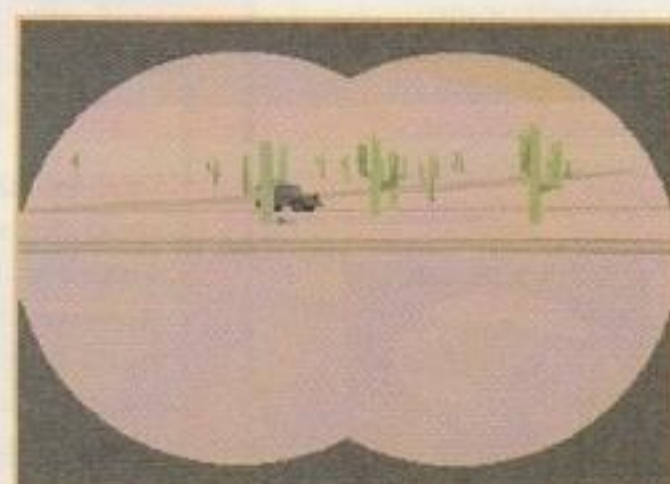
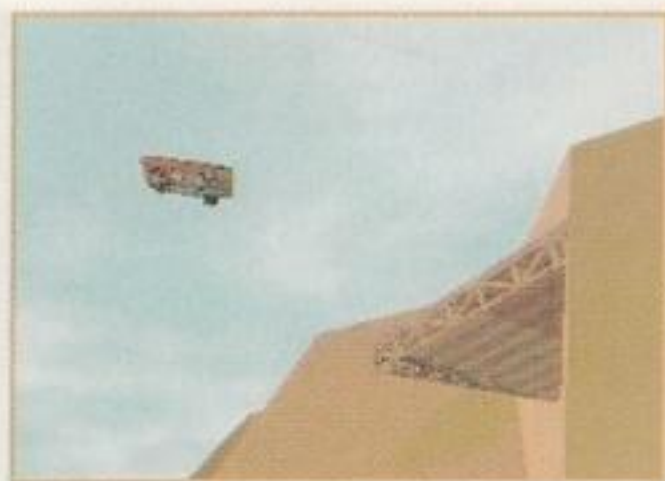
In un 1976 alternativo, in un passato che somiglia soltanto a quello che sono stati i nostri anni '70, bande di esaltati si danno battaglia su auto truccate stracariche di armi. Sarà davvero tutto qui?

Non vi stupisca la domanda formulata nel cappello introduttivo, di fatto in questi anni ci siamo purtroppo abituati ad associare il binomio auto/armi a giochi ibridi e strampalati se non ad autentici reati contro il buon gusto dei videogiocatori. In molti hanno tentato di convincerci che guidare una quattroruote dotata di cannoni e mitragliatori vari sia una delle cose più normali del mondo, riuscendo però solo a propinarci degli improbabili cloni di *Doom* dove il protagonista si muoveva in auto invece che a piedi, nei **casi migliori**…

È dunque lecito il dubbio che può insinuarsi nel giocatore esperto venendo a sapere che il nuovo titolo dei creatori di ***Mechwarrior*** è nientemeno che una simulazione di combattimento su auto? Certo che sì, ma fortunatamente, per una volta, il dubbio è condannato ad essere risolto in senso positivo, scontrandosi con un gioco quantomeno brillante.

Veniamo agli antefatti: piuttosto che in un lontano futuro, stavolta il team di programmazione ha deciso di ambientare il suo gioco in un passato alternativo, cioè un passato che, pur somigliando molto a quello che abbiamo effettivamente vissuto, differisce da questo per alcuni importanti particolari. Siamo per la precisione nel 1976, in piena crisi energetica da scarsità di petrolio: l'OPEC sta tramando di distruggere ogni riserva di combustibile negli USA per poi ricattare l'intero paese monopolizzando l'offerta di petrolio. L'organizzazione in questione ha assoldato il miglior mercenario disponibile sul mercato, tale Antonio Malochio, con lo scopo di assicurarsi che tutto proceda per il meglio; una ragazza scopre però i piani in cui Malochio è coinvolto e questi, una volta venutone al corrente, la elimina senza pietà…

Ecco che entra in scena il protagonista del gioco: Groove Champion, un duro anni '70 come ormai solo un'illustrazione può esserlo, giustamente irritato all'inverosimi-

Molte delle vostre missioni inizieranno così, in un incrocio nel bel mezzo di un deserto.

Tra i vari optional è disponibile anche un comodo binocolo sempre a portata di mano.

"Occhio al salto!". "...salto? QUALE salto????" Oops.

Questa è la sorella del protagonista. Purtroppo la vedrete morire nel filmato introduttivo.

Ancora pochi colpi e quell'auto cederà definitivamente alla nostra potenza di fuoco.

le per il semplice fatto che la ragazza uccisa altri non era che sua sorella minore. Alla guida dell'automobile personale della sorella (una potente **Picard Piranha** del '72 modificata per il combattimento) Groove decide di scoprire cosa si cela dietro l'efferato omicidio e si getta a capofitto in quella che si rivelerà essere un' avventura decisamente intrigante e densa di azione.

Una Picard modificata per il combattimento? Esattamente: in questo 1976 alternativo le auto sono utilizzate come vere e proprie armi da un sacco di gente nelle lande desolate dei deserti statunitensi. Gruppi di banditi e, apparentemente, anche gente onesta e rispettabile, si aggirano per le superstrade del Sudovest americano a bordo di "muscle car" da 400 e passa cavalli dotate di **optional** di tutto rispetto quali mitragliatori montati sul cofano, bombe a tempo, olio da disseminare sull'asfalto, chiodi, cannoni e chi più ne ha più ne metta.

Groove agli inizi forse non si trova molto a suo agio nei panni dell'eroe di questo strano mondo, ma l'aiuto di un amico esperto della materia lo porterà in brevissimo tempo a diventare un vero asso. Nel caso non riuscisse a diventarlo, beh significherebbe che chi sta giocando non si è applicato a sufficienza, semplice no?

Dal punto di vista della grafica il gioco si presenta niente male, infatti il motore che sta dietro a tutto ciò che si vede è una versione riveduta e corretta di quello di *Mechwarrior II*, modificato in modo da poter gestire un paesaggio decisamente realistico e verosimile, con vallate, montagne, strade sterrate ed asfaltate, ponti e strutture di vario genere e un sacco di altre cose.

Grande cura è stata posta nella realizzazione dei dettagli: vedremo allora le ruote muoversi coerentemente con il moto dei veicoli nonché fari e luci di stop realmente funzionanti; vedremo l'auto che guidiamo inclinarsi affrontando una curva particolarmente impegnativa, impuntarsi dopo una frenata particolarmente brusca ed alzare decisamente il muso in caso di violenta accelerazione. Tra i tanti particolari implementati sono degni di nota anche i segni delle sgommate lasciati dai pneuma-

La mappa, richiamabile in qualsiasi istante durante il gioco, è piuttosto utile per orientarsi, ma non ci impedirà di perderci.

Gli inseguimenti non saranno rari nelle missioni che affronterete. State attenti alle "false fughe" architettate con il preciso intento di depistarvi.

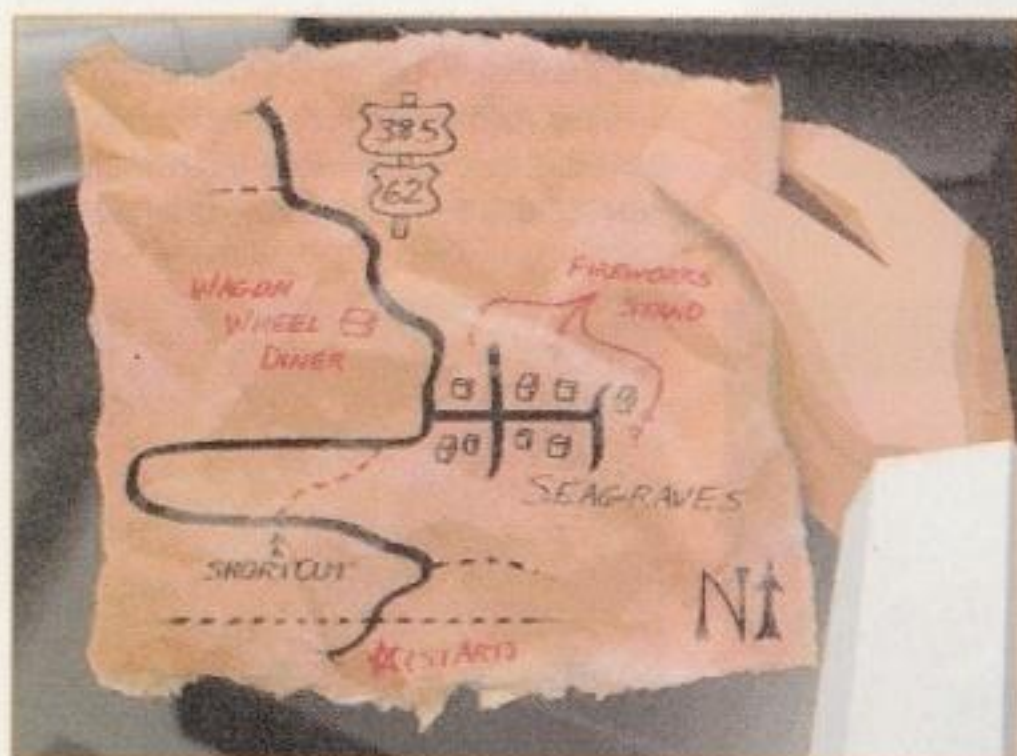
MECHWARRIOR

Pare che l'idea di basare il nuovo gioco su auto e anni '70 sia venuta proprio mentre, tentando di ideare nuovi mostri ipertecnologici futuribili (senza apparente fortuna), i due capi del team di sviluppo si sono trovati ad osservare la rivista di unodei due, appassionato di "muscle cars" (le auto truccate che tanto sembrano di moda ancora oggi negli USA)... da quella folgorazione arrivò l'idea per *Interstate '76*.

PICARD PIRANHA

L'auto del protagonista non è certamente l'unica del gioco, né la più bella a vedersi. Col progredire della storia vedrete ogni genere di veicolo apparso in America tra i 30 e i 20 anni or sono, ovviamente potenziato all'inverosimile ed armato di tutto punto. Non mancano mezzi più usuali quali fuoristrada, autobus e auto regolari, ma sono generalmente riservati alle persone estranee alle battaglie. Nelle missioni singole (e quindi non nella storia principale) è possibile selezionare qualunque mezzo per poi personalizzarlo a piacimento.

OPTIONAL

Alla lista di armi ed accessori inizialmente a vostra disposizione potrete aggiungere, alla fine di ogni missione, le parti recuperate dai rottami delle auto avversarie distrutte. Queste parti potranno essere montate (o riparate se necessario) ad opera del terzo protagonista del gioco (dopo l'amico di Groove): un meccanico apparentemente poco sveglio ma abilissimo nel suo mestiere. Senza il continuo apporto di parti nuove e più potenti è improbabile che possiate arrivare "intatti" al termine dell'avventura...

http://www.oldgamesitalia.net/

I danni alle auto vengono visualizzati sia dalla barra colorata nel riquadro di targeting che, visivamente, con fumo e "botte" varie sulla carrozzeria.

Un'altra opzione molto utile in particolari frangenti: la possibilità di sparare dall'abitacolo con una calibro 45

LO FINIRÒ IN DUE GIORNI?

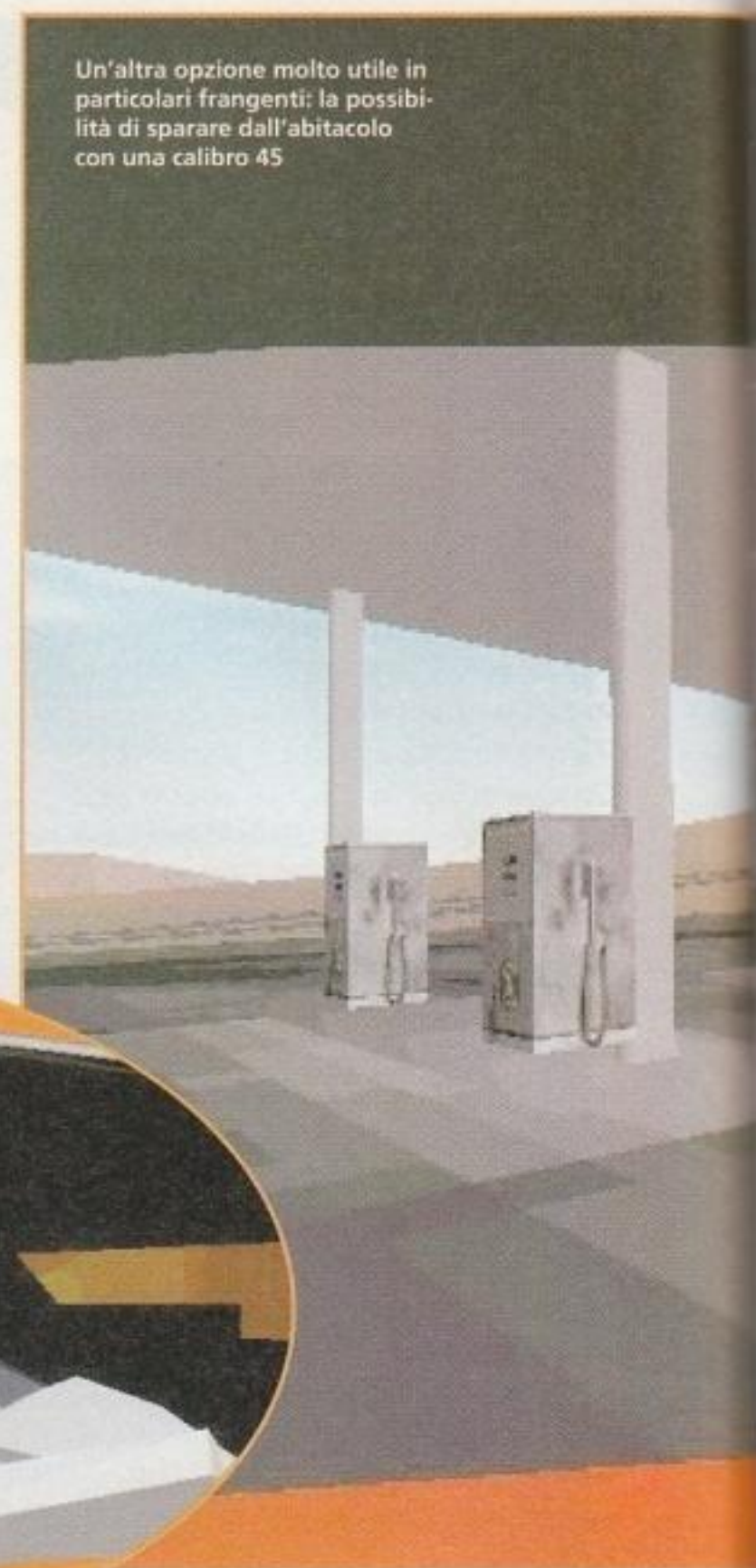
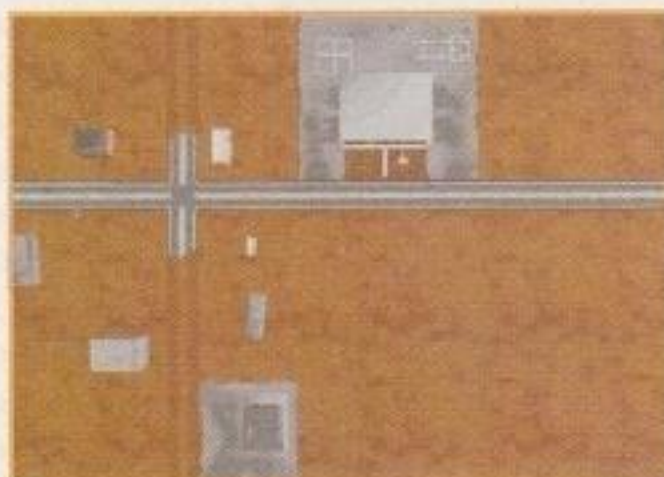
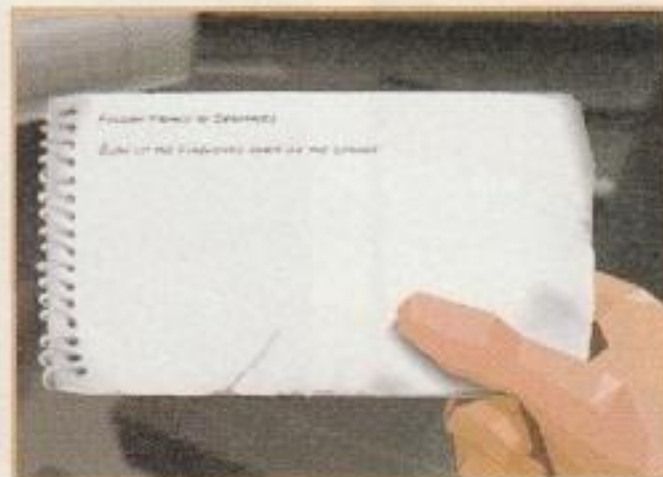
Non crediamo proprio. Sebbene sia possibile che un giocatore molto abile e con molto tempo a disposizione possa terminare *Interstate '76* in un tempo relativamente breve, le missioni offrono un grado di sfida decisamente elevato e (alcune) devono essere assimilate giocandole più volte prima di poter essere affrontate e superate in scioltezza. Certo, una ventina di missioni non garantiscono longevità ad un titolo, ma questo gioco punta molto anche sul multiplayer, in rete o via Internet. Se avete modo di giocare contro altri avversari umani vedrete che il divertimento e soprattutto la longevità di questo titolo si moltiplicheranno notevolmente. In ogni caso il generatore di missioni potrà tenervi impegnati per qualche tempo, anche dopo aver terminato la trama principale. Ma non sarà mai tanto divertente quanto il gioco in rete.

tici per terra (generati in tempo reale) e il cielo straordinariamente suggestivo, tanto di giorno quanto di notte. Notevole anche la gestione delle telecamere virtuali nelle riprese esterne in caso di salti o acrobazie particolari.

Un'altra gustosissima caratteristica implementata nel gioco è la possibilità di colpire gli avversari affiancandoli e sparando loro con la propria calibro 45: in questi frangenti l'abitacolo si trasforma in una sorta di "cockpit virtuale" ed il pilota è in grado di puntare la propria pistola alla propria destra o alla propria sinistra facendo fuoco dai finestrini laterali (che si sperano aperti!). Basta un colpo preciso per eliminare la vittima designata senza neppure scalfire la vettura! Vettura che subito dopo sarà oggetto di un "passaggio di proprietà forzato".

Considerando il fatto che stiamo parlando di un gioco del 1997 e, vedendo la quantità di dettagli che sono stati inseriti, ci si potrebbe aspettare che i protagonisti e le scene di intermezzo fossero stati realizzati con le più avanzate tecniche disponibili... ma ci si sbaglierebbe. Volendo dare al gioco un aspetto anche tecnologicamente "retrò", i protagonisti sono stati volutamente realizzati con poligoni grezzi, come potrete notare dalle foto posizionate in queste pagine. L'ulteriore decisione di renderizzare le sequenze animate con lo stesso dettaglio grafico delle scene di gioco ha conferito al tutto, oltre che una coerenza grafica generale non disprezzabile, un aspetto squisitamente "antico" che, anche se di per se non c'entra ovviamente nulla con gli anni '70, certo contribuisce a caratterizzare ulteriormente le ambientazioni del gioco.

starring
Everett Mann
as Groove Champion

Interstate '76 mette a disposizione varie modalità di gioco. Avviando la storia principale il giocatore si trova a impersonare Groove Champion nella sua avventura, suddivisa in una ventina di missioni, ciascuna dotata di briefing iniziale e finale sotto forma di filmati di intermezzo. Ogni missione è a sua volta strutturata in più task da completare, è giusto precisarlo, nell'esatto ordine specificato dal gioco... Saltando o fallendo uno qualsiasi degli obiettivi sarete costretti a ripetere la missione dall'inizio, senza possibilità di appello. Tutte le missioni hanno una struttura rigida ed un unica conclusione possibile: in altre parole, non è possibile "modificare" la trama effettuando una missione in un modo piuttosto che in un altro. Anche se è vero che la trama è ben studiata e sicuramente interessante, non sarebbe stata una cattiva idea imple-

A volte la vista dall'alto si rivela molto utile, soprattutto per evitare di perdersi nel deserto.

Man mano che la missione si evolve, il protagonista aggiornerà questo suo blocchetto.

Oltre che ai nemici, sarà meglio che prestiate attenzione anche alla vostra guida, se volete salvarvi.

http://www.oldgamesitalia.net/

mentare un sistema più vario per gestirne la progressione.
Tutto sommato *Interstate '76* ripropone la classica struttura che ha fatto la fortuna della saga di *Wing Commander* e dei simulatori di volo più famosi: briefing, missione, de-briefing e via per la missione successiva.

Durante le missioni il giocatore ha a disposizione una gran quantità di strumenti per la gestione delle armi e delle varie parti del mezzo, ma mancano quasi totalmente sistemi di riferimento geografico assoluti; l'unico è il radar, che però mostra solo la posizione di eventuali altri veicoli presenti nei paraggi. Ciò significa che il giocatore deve imparare ad orientarsi basandosi sui (pochi) punti di riferimento indicati sulle cartine che possono essere visualizzate a video durante il gioco (ma alcune mappe estremamente utili sono presenti anche nel manuale cartaceo). Abbiamo trovato questo particolare molto godibile, una sorta di sfida nella sfida, una specie di "orienteering", sebbene - come è prevedibile - dopo aver giocato una stessa missione più volte si finisce per imparare più o meno a memoria la struttura del territorio. Abbiamo volutamente lasciato per ultimo, perché non relativo alle meccaniche di gioco vere e proprie, il principale punto di forza del titolo: *Interstate'76* trasuda l'atmosfera degli anni '70 in ogni scena, nei vestiti dei protagonisti, nelle stesse auto truccate, nelle ambientazioni geografiche.

TECNOLOGIA E MULTIPLAYER

Interstate' 76 gira sotto Windows 95 sfruttando le DirectX 3.0, e non è improbabile l'uscita di patch specifici per 3Dfx, Rendition e altri chip-set 3D disponibili sul mercato. Seguendo l'onda dei giochi di recente generazione, anche questo simulatore di combattimento automobilistico permette vari generi di scontri in multiplayer, sia via modem che via rete che, forse più importante, via Internet. Sono disponibili varie missioni specificamente progettare per il gioco in multiplayer ed è possibile decidere se riunirsi in squadre oppure sfidare tutti in una caotica ed anarchica bolgia generale.

Inoltre (vera chicca) la sigla iniziale del gioco è stata realizzata sulla falsariga dei telefilm americani dell'epoca, con tanto di inquadrature dei protagonisti mentre sorridono alla telecamera o compiono alcune azioni particolarmente significative. I più attenti non faticheranno neppure a riconoscere nel logo del gioco una sospetta somiglianza con quello che ha contraddistinto per anni il mitico telefilm della serie Charlie's Angels (come sarebbe a dire che non l'avete mai visto?!). A completare il tutto giunge una colonna sonora originale di pesante impronta funky che accompagna ogni momento del gioco senza mai essere troppo invadente.

Interstate '76 ha il merito di essere un gioco originale, che riesce dove molti giochi del passato hanno miseramente fallito e dimostra che con una trama carina e una implementazione degna di nota, dopotutto, un'auto con un mitragliatore può anche sembrare plausibile. Una maggiore varietà nella storia avrebbe potuto rendere questo titolo un capolavoro. Così come è può essere considerato "solo" molto buono. E scusate se è poco...

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)

Ogni tanto ci si trova in una strada con traffico normale e nessuno che ci spara. Quasi non ci si crederebbe...

SISTEMA
Win95 CD-ROM
GENERE
Corse/sparatutto
SOFTWARE HOUSE
Activision
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Software & Co.
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Oltre a Windows95, obbligatorio, per far girare I76 è necessario disporre di un Pentium 90 MHz, 40 MB liberi su disco fisso, una scheda SVGA ed un lettore CD-ROM 4x. Per gli effetti sonori andrà bene una qualsiasi scheda riconosciuta da Windows, le musiche sono tutte su CD. Sono supportati i joystick dotati di hat.

SISTEMA CONSIGLIATO
Più veloce è il processore meglio è, ma già con un P133 (se non si esagera con i dettagli grafici) si riesce a giocare senza alcun problema. La Activision consiglia caldamente 16 MB di RAM e l'installazione completa su disco (circa 100 MB di spazio occupato), oltre a 40 MB liberi per lo swap di Win95 nel caso (caso?) non abbiate 32 MB di RAM.

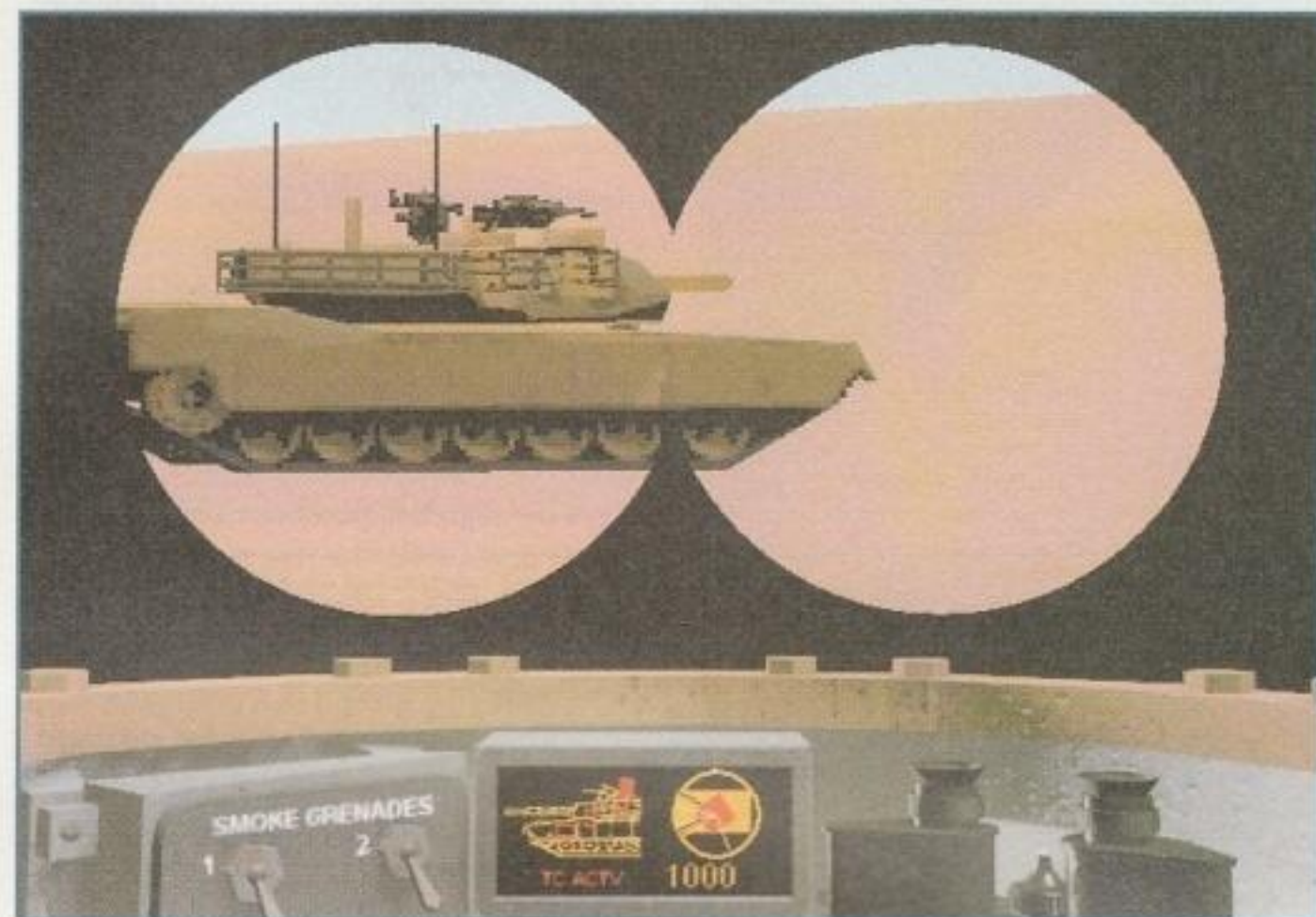
ZETA VERDETTO

La Activision riesce dove altri avevano fallito, creando un titolo dotato di una trama interessante, un'ottima grafica ed una notevole giocabilità. Poche pecche per un titolo finalmente dotato di una sua originalità.

http://www.oldgamesitalia.net/

M1A2 ABRAMS

ARMI COMBINATE

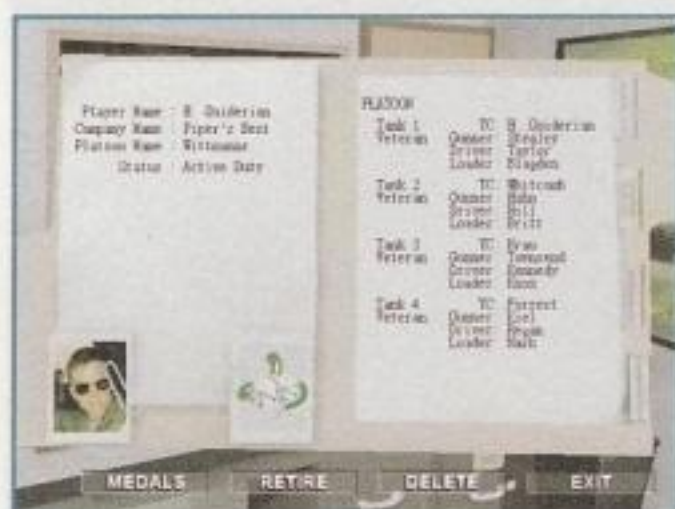
Introdotta durante la Seconda Guerra Mondiale, la teoria delle "Armi Combinate" (*Combined Arms*) è una dottrina bellica basata sulla coordinazione delle abilità di unità di tipo diverso (fanteria, corazzati…), in modo da assegnare sempre alla situazione tattica le unità più adatte per risolverla. Per esempio, i carri armati sono letali quando impegnati contro altri veicoli o nelle operazioni di sfondamento, ma soffrono contro la fanteria appiedata. Questa, a sua volta, è particolarmente vulnerabile al fuoco dell'artiglieria e totalmente inutile in campo aperto, ma ottima nel tenere postazioni riparate come città o boschi. Gli elicotteri possono colpire rapidamente, ovunque e con grande letalità, ma sono troppo preziosi per essere esposti a lungo al fuoco nemico. E così via. Sapere sfruttare le forze e le debolezze di ognuna di queste armi è la base della teoria delle Armi Combinate…

Un milione di anni fa, o forse due, c'era chi sparava ai T-80 e ai BMP. Era M1 Tank Platoon, *il simulatore che nel cuore aveva il genio della vecchia banda creativa della MicroProse. Oggi lo stesso gruppo di programmatori ha pubblicato il seguito di quel remoto titolo per la nuova etichetta i-Magic…*

Era da anni che tutti lo attendevano: un simulatore di carro armato 3D con punto di vista in prima persona, sullo stile dei simulatori di volo e di guida. La MicroProse ci aveva provato con *1944: Across The Rhine*, un mix tra azione e strategia che aveva fatto un buco nell'acqua più grosso del maelstrom di Poe. Dopo di lei (se si esclude una manciata di titoli semi-arcade sulla scia di *Armored Fist*) il silenzio.

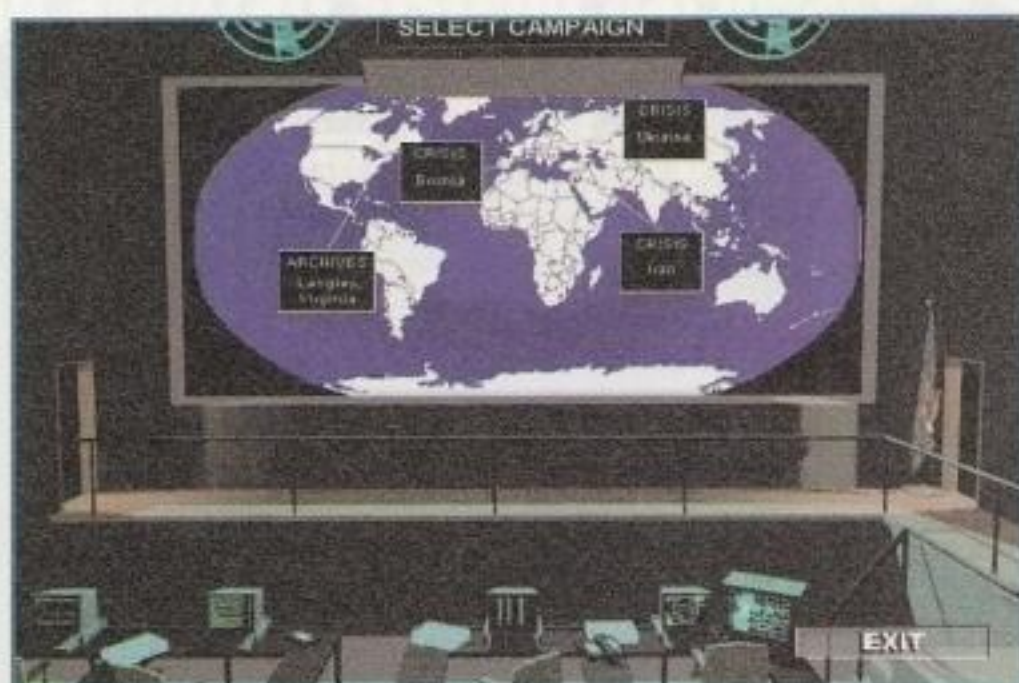
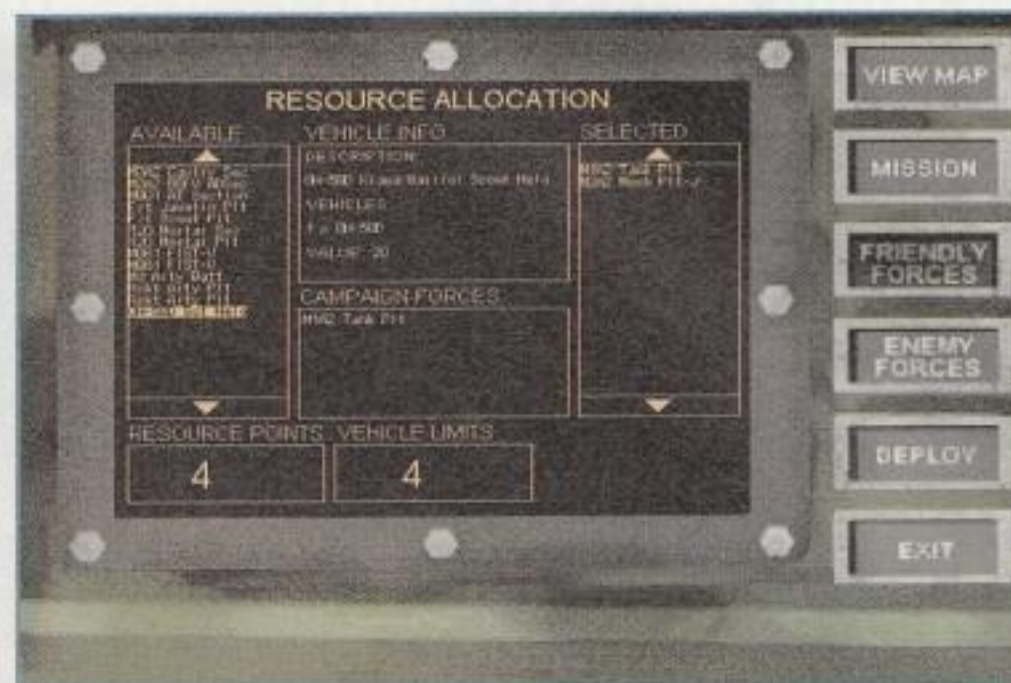
Sviluppato da buona parte del team di programmatori dell'originale *M1 Tank Platoon* (annata 1989), *M1A2 Abrams* appare così come un'oasi nel deserto. La situazione politica internazionale è profondamente mutata ma, come Saddam insegna, c'è sempre spazio per una guerricciola o due. Le truppe americane sono sempre in prima linea, e la punta di diamante del loro esercito sono i reggimenti di cavalleria corazzata da poco ritirati dal teatro europeo.

Ogni reggimento è composto da un mortale mix di **armi combinate**: carri armati, veicoli da combattimento per la fanteria, elicotteri, artiglieria e unità di supporto. L'assetto principale, però, rimangono sempre i carri da battaglia, e nel nostro caso, i nuovi M1A2, la più recente evoluzione dell'originario M1 entrato in servizio nel 1980. Armato con un cannone da 120mm, equipaggiato con i più moderni sistemi di controllo, tiro e acquisizione delle informazioni, e protetto dalla variante più avanzata della sofisticata **corazza Chobam**, l'M1A2 è realmente un carro armato da fantascienza – di gran lunga superiore a qualunque cosa l'opposizione (normalmente armata con equipaggiamento russo) sia in grado di mettere in campo.

M1A2 inizia nella migliore tradizione dei titoli della "vecchia" MicroProse: con la possibilità di crearsi un alter ego (completo di foto e insegna) e quindi di partecipare a una missione di addestramento, a uno scontro "reale" o a un'intera campagna.

Il gioco presenta tre teatri di battaglia: Bosnia (il più semplice), Golfo Persico e Ucraina (il più difficile, a causa della presenza dei più moderni mezzi militari russi). Prima di iniziare ogni missione e ogni campagna, il giocatore può decidere se giocare al comando di un

La scheda del nostro alter ego nel gioco. Il programma memorizza progressi, promozioni e medaglie per ogni comandante creato.

Un plotone di M1A2 in formazione di linea in Ucraina. Il pessimo motore grafico rende difficile distinguere perfino le ondulazioni del terreno.

Ogni missione è preceduta da un dettagliatissimo briefing sulla natura della stessa e delle forze presenti sul campo di battaglia.

Gli scenari e le campagne possono essere ambientati in una delle tre zone "calde" del globo: Ucraina, Bosnia e Golfo Persico, mentre è possibile che future espansioni si occuperanno della Corea...

Prima di ogni battaglia i comandanti di compagnia possono decidere la composizione della loro formazione acquistando veicoli con un sistema a punti che ricorda quello di *Steel Panthers*.

solo plotone (quattro carri M1A2) o di un'intera compagnia (con la possibilità di dare ordini anche alle unità di supporto: artiglieria, fanteria, veicoli di osservazione, elicotteri e perfino aerei anticarro A-10 Warthog). All'inizio di ogni campagna, inoltre, i comandanti di compagnia possono personalizzare la composizione della propria forza, acquistando i veicoli con un sistema a punti che ricorda da vicino la serie di *Steel Panthers* (anche se qui il numero dei mezzi è molto inferiore).

Iniziata la battaglia vera e propria si viene immediatamente colpiti da due cose: la ricchezza degli effetti sonori e la mediocre qualità della grafica del terreno. Il sonoro di *M1A2* aiuta in modo determinante a calarsi nell'atmosfera della battaglia, e presenta una ricca varietà di voci digitalizzate e di effetti che vanno dal TLACK! del caricamento del cannone al terrificante WHANNNNG!!! che esplode all'improvviso nelle casse quando la corazza frontale del carro è centrata da un colpo perforante.

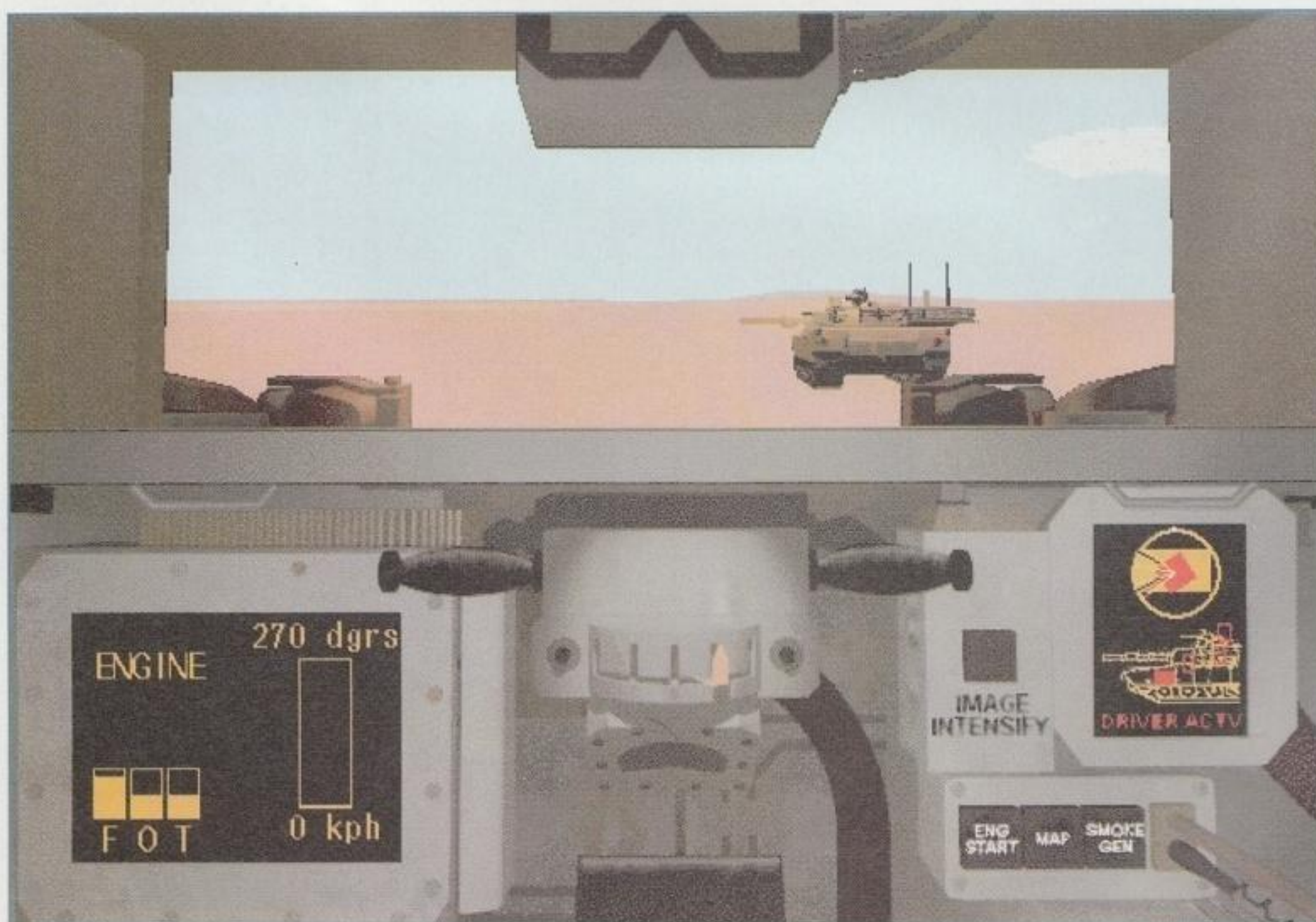
E il tutto condito da botti, sibili di missili e raffiche di mitragliatrici come se piovesse (facendo rimpiangere la mancata implementazione del Dolby Surround).

La grafica, dal canto suo, è spartana e, in alcuni casi, imprecisa (può accadere che un veicolo distante sembri "fluttuare" a un paio di metri dal suolo). Il difetto più grave è che talvolta risulta difficile valutare la ripidezza dei declivi, e non si riesce a capire se si è già giunti in cima, se ci si trova ancora in una posizione protetta o se si è già iniziata la discesa sul versante opposto (esponendo il carro al fuoco nemico).

Onestamente, però, la delusione causata da questa oggettiva debolezza svanisce nel momento stesso in cui inizia la battaglia. Il giocatore può occupare una delle quattro posizioni disponibili all'interno di ogni carro: comandante con il portello aperto, comandante all'interno del carro, cannoniere o guidatore. È inoltre possibile "saltare" in ogni momento da un carro all'altro del plotone, per un totale di sedici posizioni differenti.

Guidare e sparare con l'M1A2 è divertente, ma il giocatore ha anche la responsabilità di decidere la strategia della propria unità. Questo com-

CORAZZA CHOBAM

Introdotta alla fine degli anni '70, la Chobam rappresenta la forma più avanzata di protezione per i moderni mezzi corazzati. In sintesi, si tratta di una delle forme di corazzatura più resistenti e leggere mai prodotte. La sua composizione, dopo vent'anni, resta ancora un mistero, ma si presume che sia composta da fogli di acciaio e uranio impoverito (non radioattivo) alternati a strati di ceramica e plastica con una peculiare struttura a "nido d'ape" (per dissipare l'impatto dei proiettili cinetici e i getti di plasma prodotti dai colpi anticarro a alto esplosivo).

Una colonna di carri vista dalla posizione del guidatore. È raro che vi capiti di dover guidare personalmente il vostro carro, ma è comunque davvero divertente.

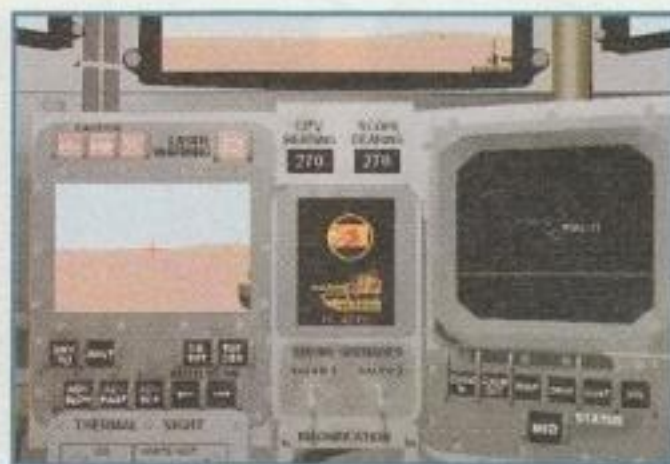
http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLE.NET

Uno dei network che stanno nascendo su Internet per permettere di partecipare a combattimenti on-line, e uno dei pochi che offre gratuitamente i suoi servizi base. I titoli più interessanti tra quelli supportati sono *Air Warrior 2*, *C&C: Red Alert* e, appunto, *M1A2 Abrams*, il cui servizio dovrebbe essere attivato mentre leggete queste righe. L'indirizzo è http://www.battlenet.com.

SISTEMA
WIN95-CD ROM
GENERE
Simulatore
SOFTWARE HOUSE
interactive Magic
SVILUPPATORE
Charybdis
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
M1A2 Abrams gira solo sotto Win95. Il sistema minimo richiesto è un 486/66MHz, 16MB di RAM, scheda grafica SVGA, CD-ROM a doppia velocità e un mouse Microsoft compatibile. L'installazione richiede 40MB liberi su hard disk, mentre il modulo multiplayer ne occupa altri 10.

SISTEMA CONSIGLIATO
M1A2 non è esigentissimo in termini di hardware, e con un Pentium 120MHz riuscirete a giocare con il dettaglio grafico al massimo. Un joystick vi permetterà di manovrare meglio il carro e di puntare più rapidamente. Una scheda audio è inoltre consigliatissima se non volete perdervi buona parte dell'atmosfera garantita dagli effetti sonori.

plesso compito è reso più immediato dai nuovissimi dispositivi di comando e controllo recentemente installati su quasi tutti i veicoli militari americani. In sintesi, le informazioni raccolte dai sensori di ogni veicolo vengono trasmesse in tempo reale a tutte le altre unità coinvolte nello scontro, e riportate su una mappa elettronica (si tratta dello stesso dispositivo già incontrato in *Longbow*). In questo modo il comandante ha sempre una situazione aggiornata in tempo reale della battaglia, e può rapidamente modificare la propria strategia in base agli sviluppi e alle manovre del nemico. Tutto ciò nel gioco è reso attraverso una mappa del campo di battaglia sulla quale appaiono gli avvistamenti nemici e dalla quale è possibile inviare ordini alle varie unità grazie a un menù a tendine che appare in basso sullo schermo. Da questa mappa è anche possibile coordinare il fuoco dell'artiglieria sulle posizioni avversarie e inviare ordini al supporto "dal cielo" (aerei e elicotteri).

L'M1A2, come detto, è equipaggiato con sistemi avanzatissimi, quali la vista termica e l'intensificatore di luce (che permettono di avvistare mezzi avversari oltre cortine di fumo, con scarsa visibilità e perfino di notte). Il più importante tra questi, però, è il sistema integrato di controllo tiro. Al cannoniere basta inquadrare un bersaglio perché un raggio laser lo colpisca determinandone la distanza con precisione assoluta. In una frazione di secondo il computer di bordo elabora l'informazione e regola automaticamente il puntamento e l'alzo del cannone. A questo punto è sufficiente tirare il grilletto per udire l'immancabile BOOOM! Avanti il prossimo.

Troppo facile? Sì, e questo è, involontariamente, l'unico difetto di *M1A2*: le unità americane sono troppo forti. L'avversario più potente, il T-95, può perforare la corazza frontale dell'M1A2 a soli 500 metri di distanza, mentre il carro americano può sbarazzarsi dell'altro a oltre 1000 metri. E gli altri veicoli sono ancora meno potenti. Non è raro che le battaglie terminino con una desolazione di veicoli nemici in fiamme e solo uno o due M1A2 danneggiati. Esistono vari livelli di difficoltà, ma anche al più complesso e realistico molti scontri si trasformano in tiri al piccione. La iMagic, però, è già al lavoro su un *patch* che dovrebbe rendere più difficili le condizioni di vittoria per gli americani e, probabilmente, inserire l'opzione per rendere più vulnerabili i loro mezzi, sacrificando parte del realismo sull'altare della giocabilità.

Se si esclude questo limite, *M1A2* è un programma che risulta riuscito sotto ogni punto di vista: avvincente, giocabile, vario e arricchito dall'opzione per combattere insieme on-line con un collegamento TCP-IP o via **Battle.net**. La iMagic ha già annunciato dischi di espansione per il programma, ma ciò che aspettiamo ora con trepidazione è un simulatore di questa qualità sugli scontri corazzati della Seconda Guerra Mondiale. iMagic, se ci sei batti un colpo!

Vincenzo Beretta

M1A2 è un ottimo programma che copre egregiamente una mancanza ormai storica nel panorama videoludico. Giocabile e realistico, soffre solo di una certa facilità anche nelle battaglie più impegnative. Il patch promesso dalla i-Magic dovrebbe risolvere ogni problema.

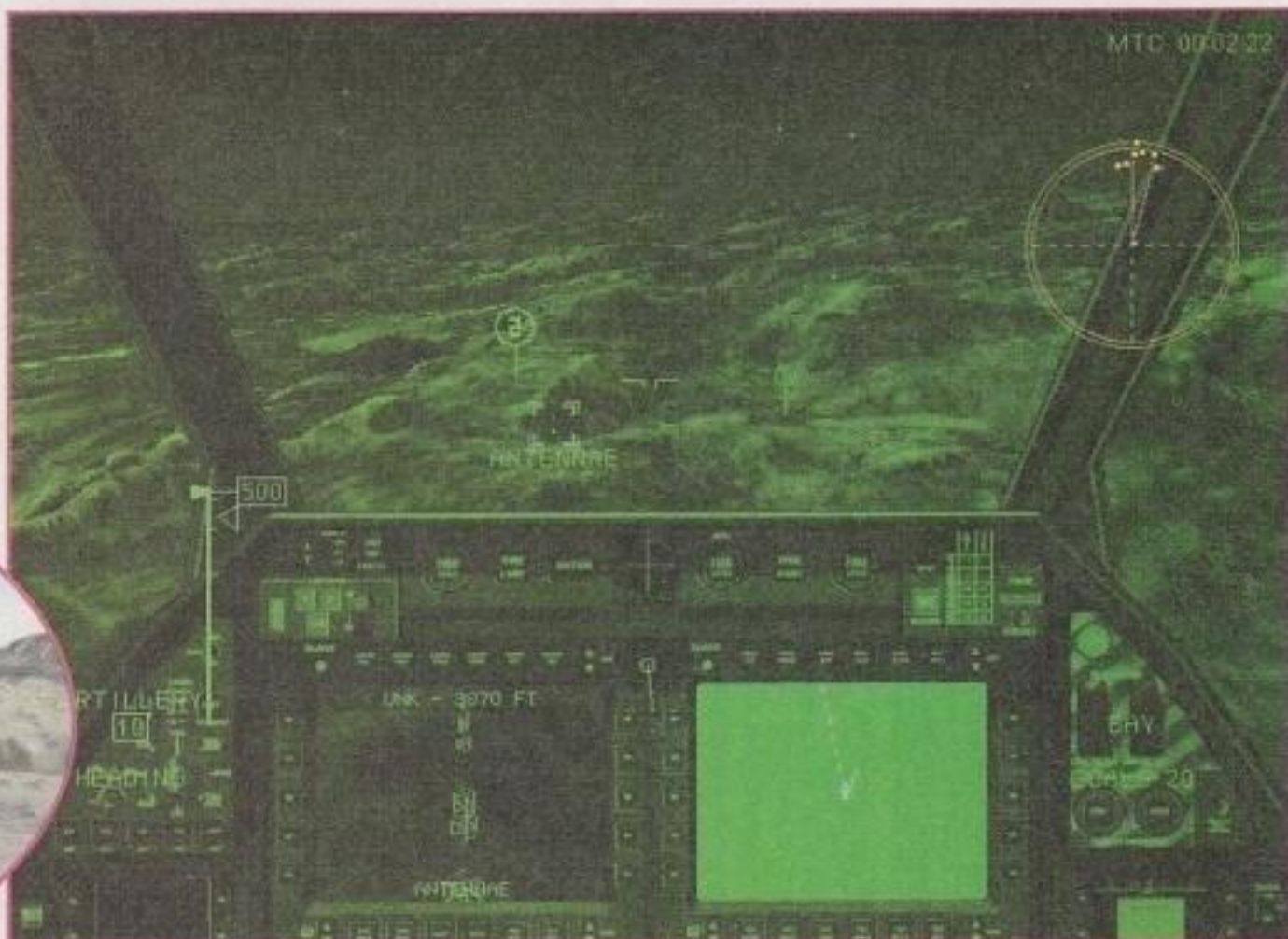
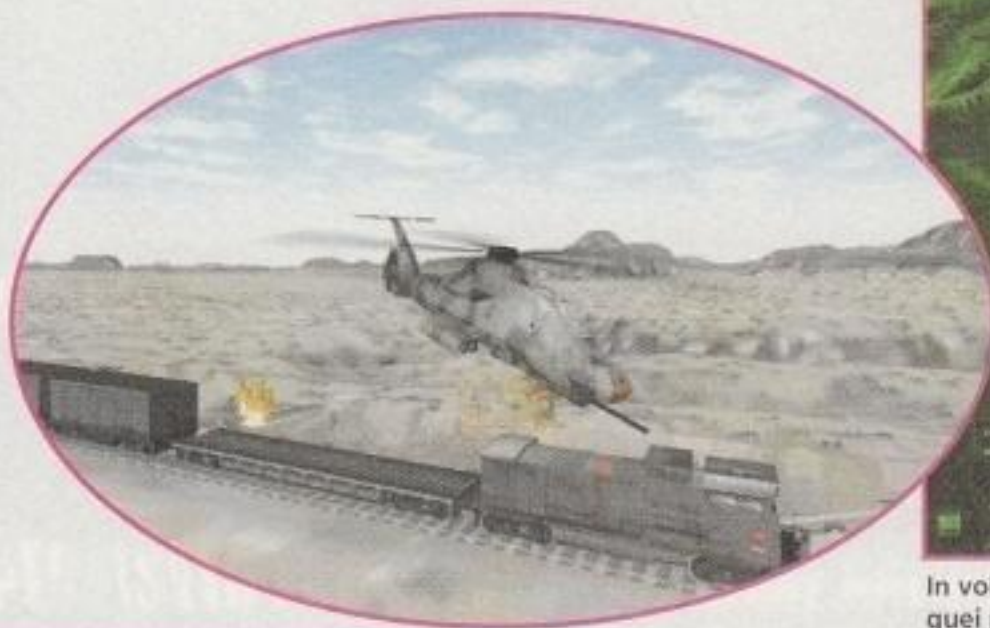
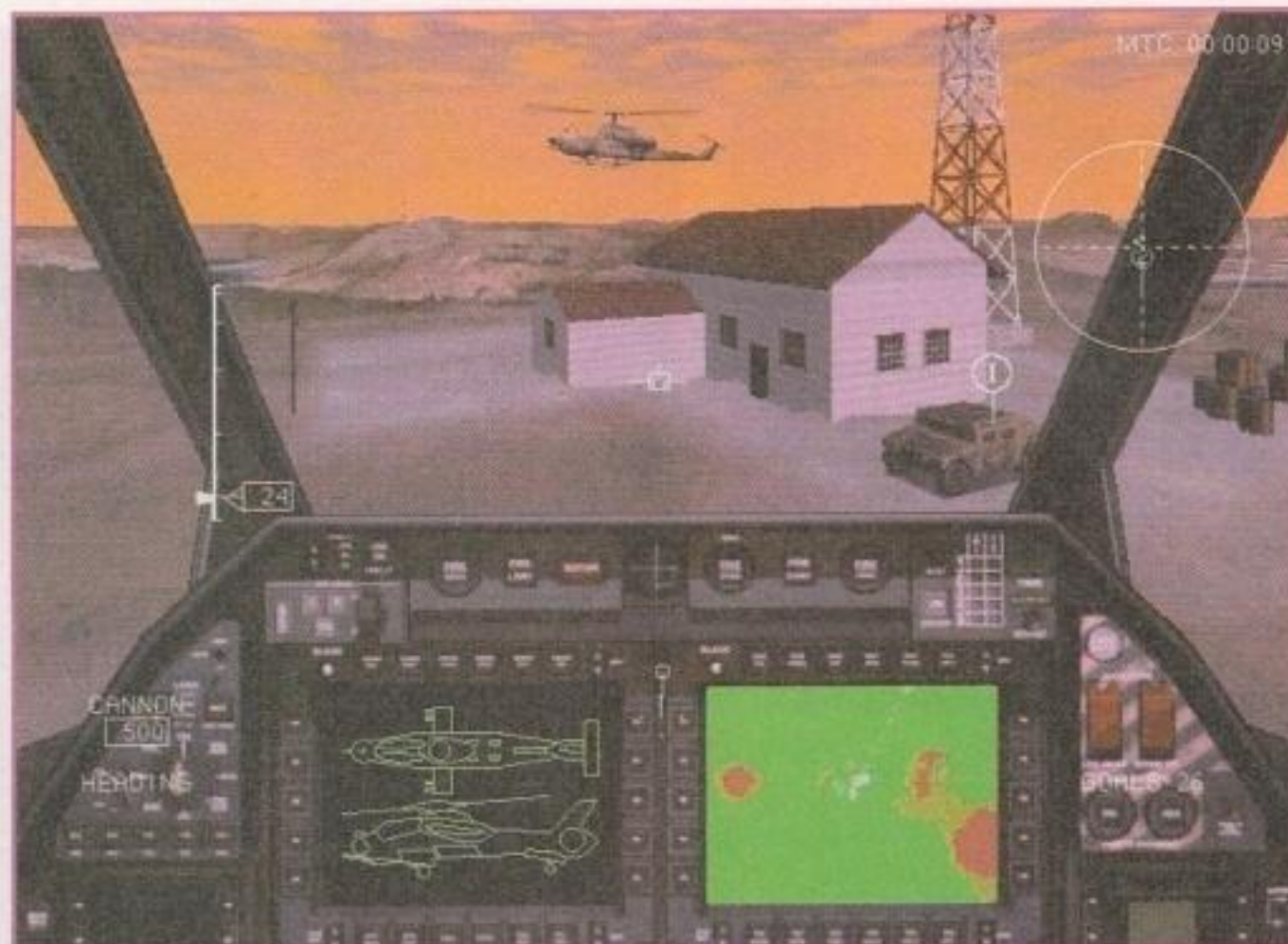
8 ZETA VERDETTO

La mappa strategica. Da qui si possono inviare ordini a tutte le unità, ed essere aggiornati sui movimenti dei mezzi nemici. A destra viene riportato lo status di ogni unità della compagnia visualizzata sulla mappa.

http://www.oldgamesitalia.net/

COMANCHE 3

Gli aeroplani passano, gli elicotteri restano. Giunge al terzo capitolo la più famosa saga di simulatori d'elicottero di ogni tempo, dedicata a chi vuol volare senza brevetto e dispone di un supercomputer.

Se ancora non avete capito di che pasta sono fatti i giochi della serie di *Comanche*, dopo tre uscite, allora significa che degli elicotteri vi interessa davvero poco, e così sia. Per chiunque non sappia di cosa stiamo parlando, diremo che *Comanche* è una simulazione di elicottero da combattimento, o, meglio, è un arcade con qualche velleità simulatoria. Anche questo terzo capitolo non fa eccezione e non devia poi di molto dallo schema di gioco che ha reso famosi i precedenti capitoli (squadra che vince eccetera eccetera), ma stavolta ci sono almeno un paio di cose nuove da dire. Primo, avrete bisogno di poco meno di un Cray per far girare *Comanche 3* come Dio comanda, e secondo, la grafica è totalmente fuori dal mondo. Non è la struttura dell'azione, non è l'impianto della simulazione e neanche la cura del realismo che impressiona di più, per quanto siano effettivamente degli elementi presenti. È la grafica, sbalorditiva, straordinaria e maledettamente esosa in termini di prestazioni. E, per certi versi, la grafica è anche il macigno che affossa il gioco. Provandolo su un P133 non siamo andati oltre i 6/7 frame al secondo, in alta risoluzione e al massimo del dettaglio. Con un P200 abbiamo toccato i 13 e finora non abbiamo sentore di patch per nessun acceleratore 3D, che comunque non dovrebbero tornare poi così utile. Il fatto è che *Comanche 3* non utilizza poligoni, ma un motore grafico denominato Voxel Space 2, naturale evoluzione di quello visto nei primi due titoli della serie. Ci sono, è vero, una doviziosa quantità di settaggi grafici con cui pasticciare per ottimizzare le prestazioni del gioco sulla vostra macchina, ma vedere un P200 che arranca al massimo del dettaglio da un po' da pensare. Su che macchina l'avranno mai testato i programmatori? È un gioco da mettere in frigo in attesa di

In volo notturno con i dispositivi di visione all'infrarosso attivati. Un panorama davvero suggestivo, ma quei puntini gialli presenti sul radar non fanno presagire nulla di buono...

Il livello di dettaglio grafico con il quale sono riprodotti gli oggetti e le installazioni sul terreno è assolutamente fuori dal mondo. Peccato non si possa dire la stessa cosa per il frame rate...

processori nucleari a 700 MHz? Capiamoci, è comunque un titolo godibile, ma è destinato a seguire il destino del vino: più invecchierà e più sarà buono.

Ad ogni modo, non ci sono poi tutte queste gran differenze tra la struttura di *Comanche 3* e i suoi due predecessori (anzi...), e quindi potrete ingannare l'attesa con quelli... Semplicemente, basterà che possediata una minima cognizione di quello che è un simulatore di volo, e potrete tranquillamente librarvi per i cieli, stavolta quelli di Cuba, Iraq, Ucraina e Siberia. Tra queste località amene dovrete destreggiarvi in 32 missioni, descritte in tre righe nel briefing e capaci di tenervi impegnati anche oltre la mezz'ora abbondante (le più lunghe è consigliabile affrontarle di notte o quando avete più tempo). Il problema è che molte missioni si assomigliano e questa è una caratteristica tipica della serie. Ma probabilmente basterà l'eccellente grafica a farvi venire voglia di continuare, di sicuro non la profondità della simulazione: fondamentalmente infatti si tratta di un arcade. Avete un HUD, avete degli indicatori da guardare, ma quelli che guarderete più spesso saranno quelli delle munizioni (e se avete un P100, avrete modo di studiarli bene, tra un frame e l'altro). Dunque qualche difettuccio c'è, come certi velivoli praticamente imbattibili se non con i missili a ricerca. E poi il problemino delle missioni davvero troppo simili tra loro e della mancanza di una reale innovazione che non sia estetica rispetto al primo titolo, che, tra una chiacchiera e l'altra, ha ormai compiuto quasi quattro anni. Nonostante tutto, questo è il miglior titolo della serie, e, forse, se fosse uscito tra un anno qualcuno avrebbe potuto anche giocarlo ad una degna velocità. Ma gli splendidi paesaggi con

light sourcing in tempo reale fanno dimenticare quanto dovrete invecchiare prima di apprezzare *Comanche 3* in tutto il suo fulgido - e attualmente deleterio - narcisismo. E se volete volare in elicottero per divertirvi, e non soltanto per impazzire tra strumenti e indicatori, non avete di fatto molta altra scelta.

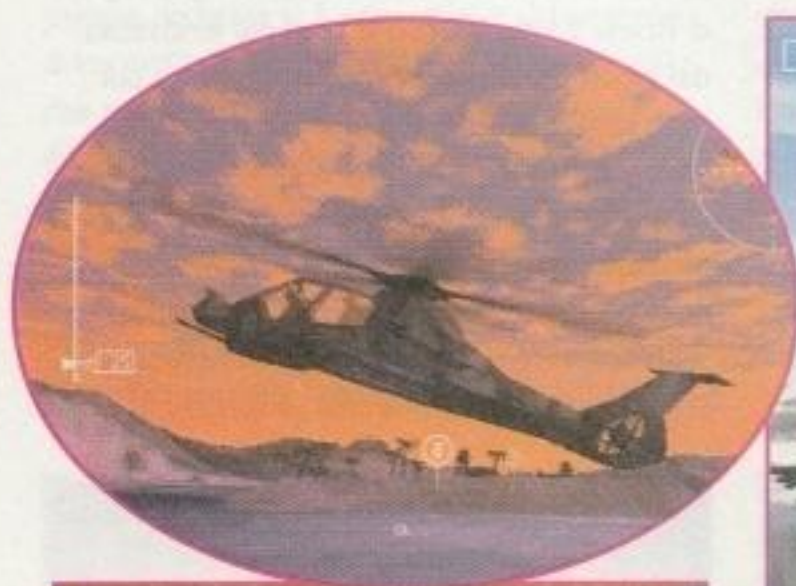
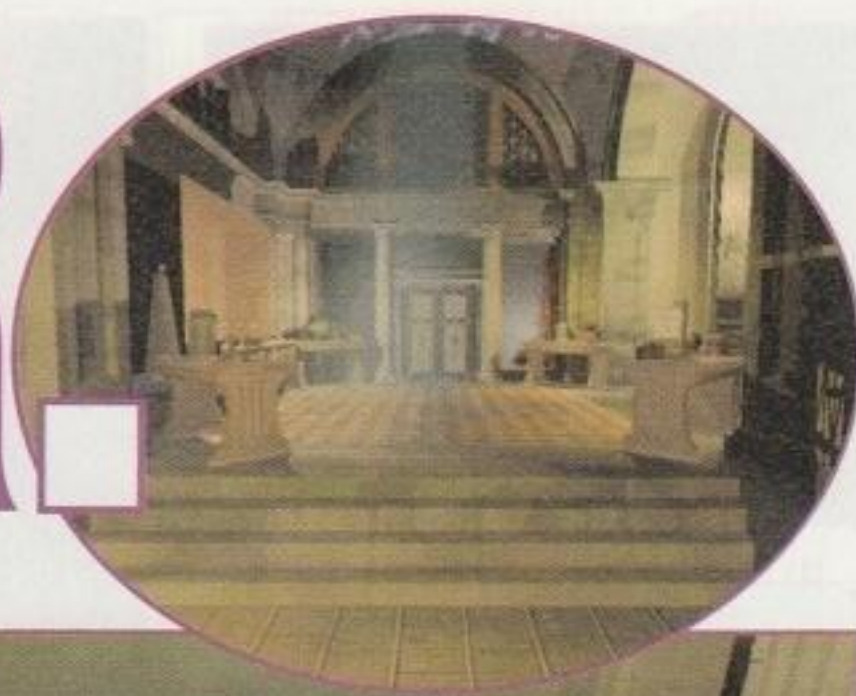
SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Simulatore
SOFTWARE HOUSE
Novalogic
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
C.T.O.
TELEFONO
051/6167711
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Per far girare le pale di Comanche 3 è necessario almeno un Pentium 133 Mhz, arricchito con 16 MB di RAM, una scheda SVGA Local Bus, un CD ROM 4X e Windows95.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un sistema Cray 1. No, scherziamo! Ma se non volete invecchiare durante il volo, vi consigliamo di procurarvi un Pentium 200 MHz con 32 MB di RAM.

ZETA VERDETTO

Avrete bisogno di un PC sovralimentato per tirare fuori il meglio dal gioco. Che rimane avvincente nonostante le missioni ripetitive, grazie soprattutto ad un estetica davvero favolosa. Comunque, più che un simulatore è uno sparatutto "aviotrasportato".

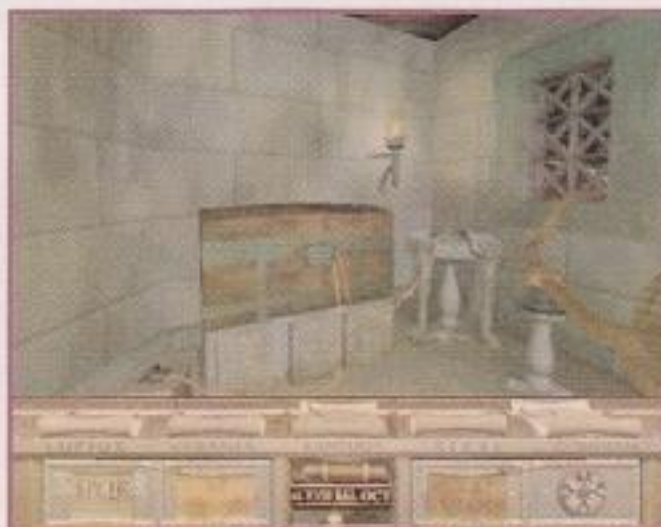
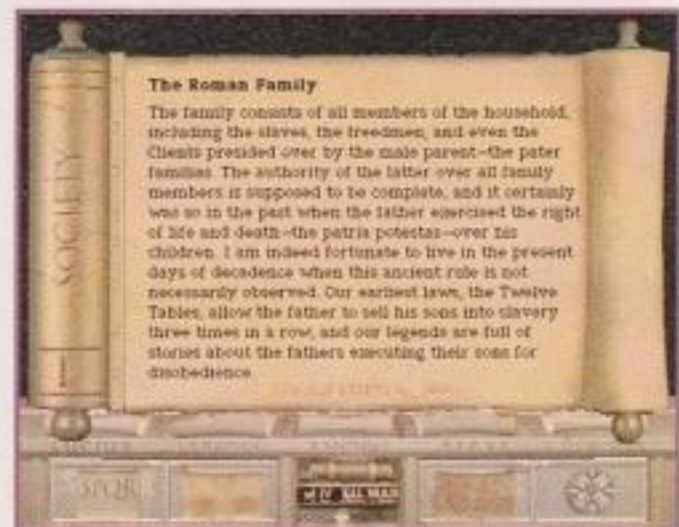
Che dire di fronte a paesaggi graficamente così belli? La visuale esterna frontale senza cockpit ha il pregio di aumentare notevolmente il frame rate del gioco. Ma non abbastanza.

S.P.Q.R.

FMV

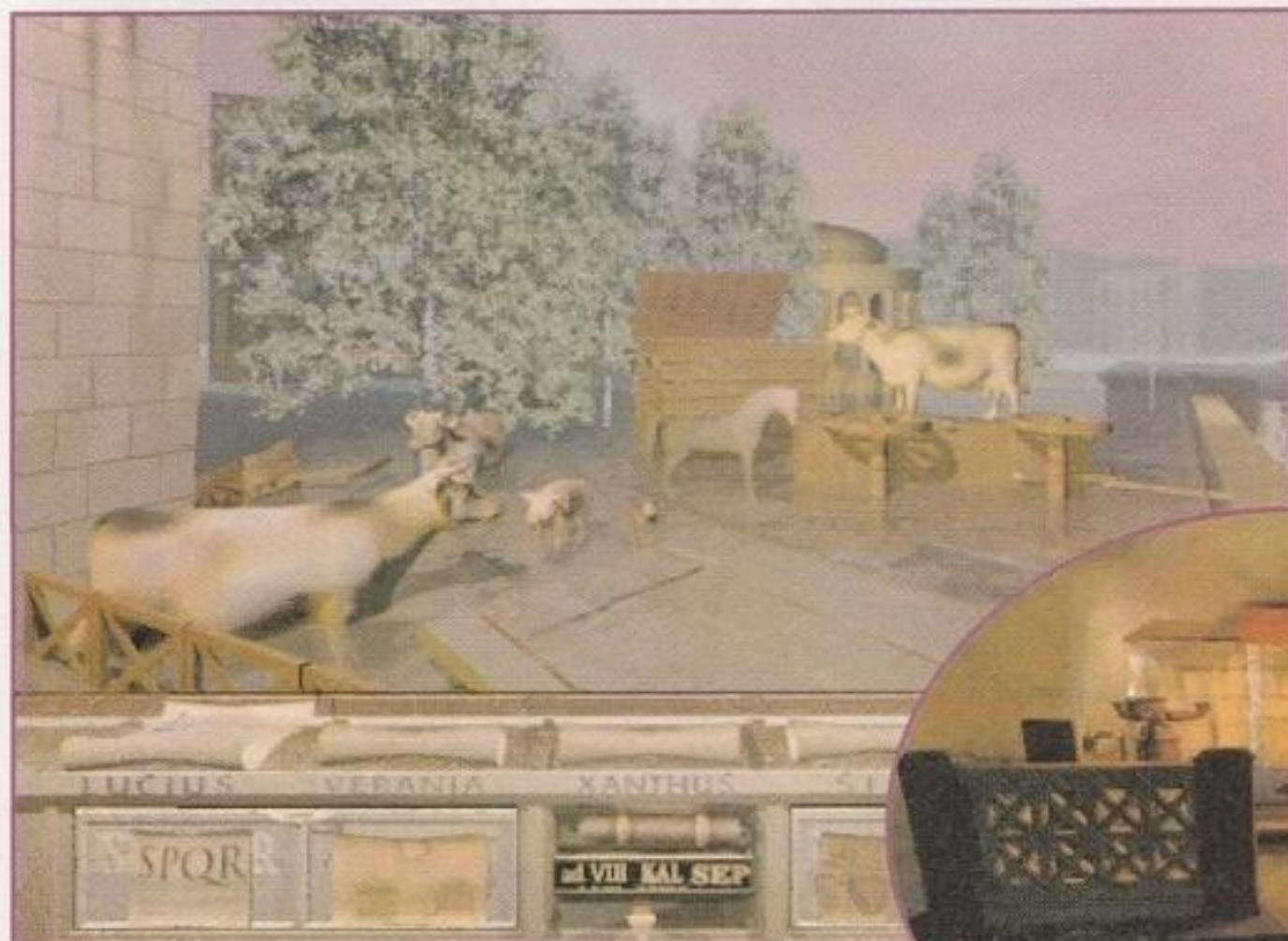
Il Full Motion Video, o FMV secondo la terminologia comune, è oggi una caratteristica di quasi tutte le migliori avventure grafiche in circolazione. L'avvento del CD-ROM ha permesso di inserire spezzoni di filmati all'interno dei videogiochi per poterli arricchire graficamente e rendere più piacevole la scoperta degli eventi, prima descritti al giocatore con lunghi brani di testo, decisamente meno immediati. Negli scorsi anni abbiamo però assistito ad un uso "estremista" di tale tecnologia, che ha portato a ridurre il videogioco al minimo e ad aumentare le sequenze FMV fino ad occupare tutto lo spazio disponibile su CD-ROM, livellando l'interattività a pochi click tra una sequenza filmica e l'altra. Oggi, per fortuna, sembra che le cose stiano tornando al loro posto.

L'impero è in pericolo! Un personaggio misterioso minaccia Roma proprio nella sua ora più oscura. Cinque sono i sospettati… la Vestale Massima, l'ingegnere capo del foro, il suo assistente, una sibilla, e il figlio di un senatore in rovina.

Uno degli enigmi che bisogna superare per trovare gli indizi durante il gioco. Qui (per chi non l'avesse capito) la chiave è la rotazione delle anfore…

Questa volta non c'era da aspettarselo. Ma come, proprio adesso che i videogiochi vengono sempre più impunemente considerati come l'antitesi della cultura e della buona educazione, minacciosi simboli del disfacimento delle nuove generazioni, portatori di disvalori ed idoli del malcostume sociale, snobbati da intellettuali e da chiunque senta un minimo in pericolo il proprio orticello morale, proprio adesso, dicevo, due tra i più importanti studiosi della storia e della cultura dell'impero Romano, Vasily Rudich, della Yale University, e Bernard Frischer, dell'Accademia Americana a Roma, mettono insieme le loro conoscenze raccolte in anni di studi e di ricerche per realizzare un videogioco? Forse c'è ancora qualcuno che pensa che i videogiochi in fondo non siano poi questa malvagia forma artistica che molti sospettano. Forse qualcuno pensa che facendo rivivere per mezzo di un videogioco un anno di storia romana, magari si riuscirà a far comprendere meglio il modo di pensare e di agire di quel grande popolo, ci si potrà più facilmente accostare alla loro cultura, e magari desiderare di leggere i classici latini con maggiore entusiasmo, quasi come scritti contemporanei, quasi a dire… c'ero anch'io!

Ebbene, *S.P.Q.R.* è un gioco di tale sorta. Fin dai primi momenti si viene invasi dal fascino di quel mondo così lontano nel tempo, e così diverso dal nostro da lasciarci allibiti ad ogni scoperta, ma pervasi da un senso di serenità, in mistica contemplazione di quanto l'uomo sia cambiato nel corso dei secoli, e di quanto invece sia rimasto uguale. La cura dei dettagli è incredibile. Dalle scritte in latino, all'architettura degli edifici, dai magnifici metalli lavorati che adornano le case dei cittadini Romani, alle lunghe note scritte sui papiri, fino alle strade del Foro… tutto è perfettamente ricostruito, tanto che si può tutto, dal salire sull'arco di Settimio Severo per guardare il Foro dall'alto in tutto il suo splendore, allo scendere nei cunicoli sotterranei che si estendono sotto il suolo della città e portano nei posti più segreti di Roma. L'interfaccia è la cosa più innovativa del gioco, perlomeno rispetto al filone a cui esso appartiene, ovvero quello del mai abbastanza glorificato *Myst*, e merita una spiegazione a sé. L'interfaccia ci viene presentata come un marchingegno inventato da Cornelius, nostro maestro, e per poterla vedere apparire sullo schermo dovremo attivare il meccanismo conservato nello studio dello scienziato.

Durante il gioco ci si imbatterà spesso in meccanismi molto complessi che dovremo riparare.

L'enciclopedia online ci permette di approfondire qualsiasi argomento, ed è davvero ben fatta.

http://www.oldgamesitalia.net/

Del bestiame in preda al panico dopo un esplosione provocata dal sottoscritto. Era comunque necessaria ai fini dell'indagine...

Purtroppo le vie della città sono sempre vuote. Durante il gioco non si incontra alcun personaggio.

Il tempio della Concordia è una dei pochi edifici in cui non si può entrare durante il gioco.

Si compone fondamentalmente di un inventario (nel gioco infatti si possono raccogliere ed usare oggetti), di una mappa di Roma (che possiamo usare per tornare rapidamente nei luoghi già visitati), dal giornale del giorno (l'Acta Diurna, aggiornato regolarmente), da cinque pedane dedicate ai 5 sospettati, e dal pannello di controllo del tempo. Questo è infatti quello che rende così speciale questa interfaccia. A differenza di tutti gli altri giochi di questo tipo, in *S.P.Q.R.* il movimento del giocatore non è nello spazio, ma nel tempo. Non più quindi inutili ricerche in lungo e in largo per decine di locazioni a cercare chiavi o porte da aprire, qui la vera incognita è il tempo che scorre, il ritmo del calendario Romano nell'epoca in cui al potere c'era lo spietato Settimio Severo, un originario di Leptis Magna acclamato imperatore dalle legioni del Reno e del Danubio nel 193 D.C. Non appena si prende familiarità con il calendario, relativo a Idi e Calende invece che alle nostre settimane, ci si renderà conto che la vera chiave per risolvere il gioco sta nell'intuire quando un accadimento meriti o meno il nostro intervento.

Atti di vandalismo, sabotaggi, omicidi, crimini di ogni sorta avverranno durante l'anno, e starà a noi capire quali sono opera del Calamitus, e su quali bisogna indagare nel tentativo di capire il suo oscuro piano. Solo allora ci si muoverà nello spazio, girando per le strade di Roma e recandosi sulle scene dei delitti, attraverso le centinaia e centinaia di splendide immagini renderizzate, per cercare gli indizi che ci possano condurre al nostro uomo. Ma come seguiamo lo scorrere degli eventi? Questo è il punto debole, purtroppo, di tutta l'opera. Non potendo, per ovvi limiti economici, realizzare le classiche sequenze in **FMV** con attori e blue screen per un intero anno di eventi (e vi assicuro che accade proprio di tutto), alla Cybercites si sono visti costretti a farceli leggere sui diari dei cinque sospettati, diari che troveremo nei primi momenti di gioco e che continueranno da allora in poi ad aggiornarsi quasi giornalmente. Il che equivale a dire che, per chi non ama leggere, *S.P.Q.R.* è sicuramente la meno attraente tra le avventure grafiche in circolazione. Centinaia di pagine raccontate benissimo - e capaci di affascinare per quanto bene sono caratterizzati i profili psicologici dei personaggi che abitavano la Roma di quel tempo - saranno invece graditissime a tutti quelli che avranno il coraggio di intraprendere la ponderosa lettura. Per gli amanti della storia antica e di Roma il gioco è sicuramente un must, considerando anche il vastissimo archivio consultabile mentre si gioca: in ogni locazione basta cliccare sul nome di uno dei cinque sospetti per avere accesso ad una sorta di enciclopedia online su architettura, storia, leggende, economia, e conoscere tutti i dettagli relativi alla locazione in cui ci si trova. Insomma, se amate leggere, la storia di Roma vi affascina, o magari avevate intenzione di visitare il Foro Romano, non lasciatevi sfuggire questo prodotto atipico ma splendido, sicuramente tra i meglio confezionati che io abbia mai visto, considerando anche la superba musica di sottofondo, degna colonna sonora di quello spettacolo meraviglioso che sono le strade dell'antica Roma.

Emanuele Sabetta
(mc6300@mclink.it)

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
GT Interactive
SVILUPPATORE
Cybercites
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02/413031
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
S.P.Q.R. richiede almeno un 486 a 66 MHz, con almeno 8Mb di RAM, Windows 3.1 (o 95), un CD-ROM 2x e un mouse Microsoft compatibile. L'installazione minima occupa circa 6MB su HD, e il gioco necessita di una SVGA capace di risoluzioni pari o superiori a 640x480 a 256 colori. Il gioco supporta ovviamente tutte le schede sonore stereo riconosciute da Windows.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium 120 MHz è consigliato per evitare fastidiosi rallentamenti durante la riproduzione delle animazioni, e 16 MB di RAM sono il minimo per evitare caricamenti continui. Si consiglia un CD-ROM il più veloce possibile, ma un 6x è il minimo per giocare senza stress, vista l'enorme quantità di grafica che viene caricata ad ogni passo mosso nella città.

ZETA VERDETTO

Una avventura grafica per appassionati di storia antica, riservata a chi ha la pazienza di leggere molte pagine di testo in inglese e una grande curiosità per la Roma del terzo secolo dopo Cristo, ma anche a chi vuole un esperienza nuova ed intelligente. Un buon prodotto.

Diario di Verania. La dolce fanciulla è uno dei personaggi più tribolati dell'intera vicenda.

L'origine della statuetta di Pallade. Si narra sia stata portata a Roma da Enea stesso.

Le profezie della Sibilla molto spesso si avverano. Ma non sempre per una questione di magia...

http://www.oldgamesitalia.net/

XS

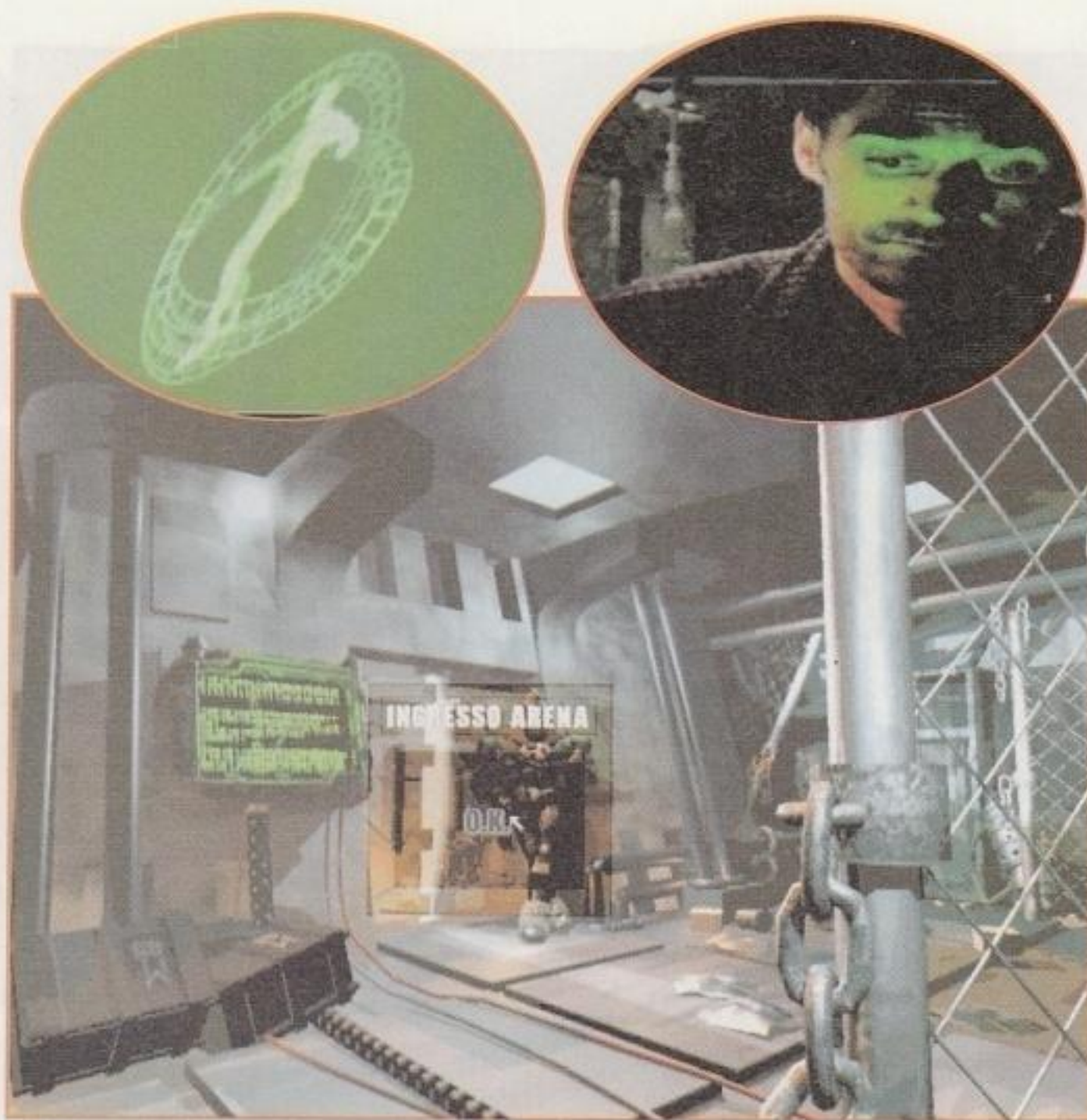
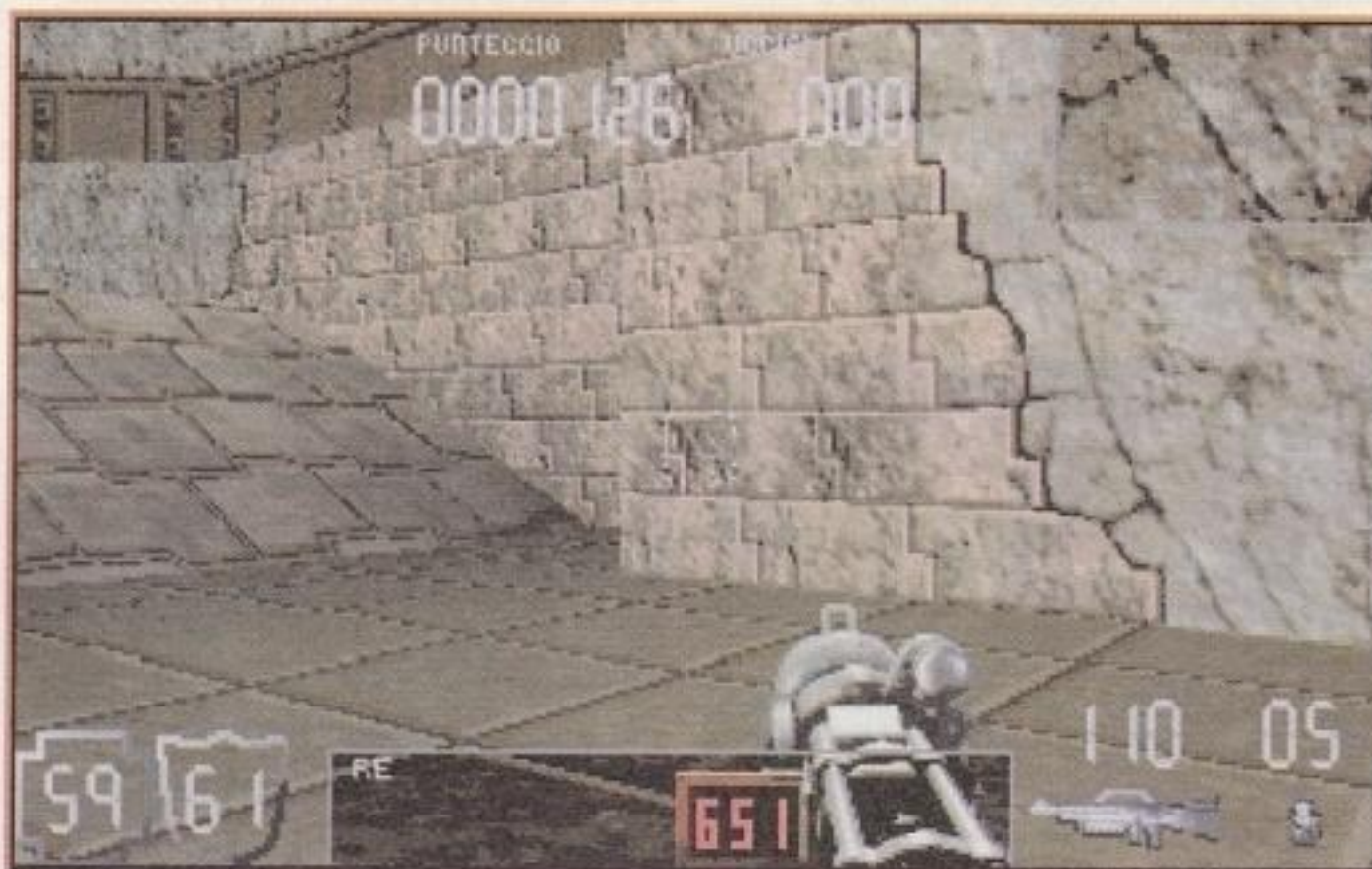
La schermata statica che ci introduce all'ingresso nell'arena di combattimento. In bocca al lupo!

ULTIMA UNDERWORLD

Uno dei giochi più belli che mente umana abbia mai concepito, questo rpg della Origin, uscito nel 1992, si può ben considerare il primo gioco in vero 3D della storia videoludica. Ancora oggi, sono pochi i giochi (a dispetto dei nomi che portano, tutti indistintamente conditi con "3Dqualcosa") che possono vantare una animazione e una realizzazione in vero 3D, con prospettive diverse a seconda delle visuali. *UU* ebbe un immenso successo, grazie soprattutto alla accurata riproduzione di un sotterraneo in stile fantasy, con tanto di torce che sfrigolavano e muri umidicci e ammuffiti. *Ultima Underworld II: Labyrinths of World* è stato il suo seguito, altro grande gioco della software house di Richard "Lord British" Garriot.

Un altro titolo nella marea degli sparatutto 3D, ma questa volta non ci sono marziani che ci invadono, bensì un torneo tra guerrieri del futuro.

Corre il secolo di grazia Ventunesimo, e, al ritorno nel nostro appartamento, troviamo la registrazione di un messaggio lasciatoci da un nostro amico. Il contenuto è evidente sin dalle prime battute: c'è la solita organizzazione segreta che gli dà la caccia per farlo fuori (e, se non lo incontreremo di persona, ma vedremo questo suo messaggio, ciò significherà che sono riusciti nel loro intento), e lui ci chiede il nostro aiuto per cercare di venirne fuori, possibilmente in unico pezzo. Ci parla anche di una specie di torneo gestito da questa gentaglia, ed è proprio lì che andremo, armati fino ai denti, per vendicare l'uccisione del nostro compare e anche (soprattutto, diremmo) per il gusto che ogni cyber-guerriero degno di questo nome prova nel menare le mani con altri bestioni della sua risma.

Dalla schermata iniziale, in cui dobbiamo registrare il nostro guerriero al torneo, si passa al menu principale del gioco, nel quale possiamo selezionare a nostro piacimento un buon numero di opzioni: dalla personalizzazione dei tasti da usare in combattimento alla sensibilità del mouse, dal livello di dettaglio alle scelte riguardanti l'audio. Da qui è poi possibile accedere al torneo, oppure selezionare la modalità di gioco in rete, con un massimo di 8 giocatori umani presenti contemporaneamente: riguardo questa opzione, è apprezzabile il fatto che un giocatore possa entrare o uscire in qualsiasi momento da una partita, senza che tutti quanti debbano ricominciarla da capo se per caso squilla il telefono in casa di qualcuno. Ci sono venti diverse arene in cui combattere, e, se si gioca da soli nel torneo, in ciascuna di esse si debbono affrontare tre avversari, oltre al solito numero indefinito di robot e androidi che tentano di sbarrare la strada a noi ma anche ai nostri nemici. Bisogna dire che il tentativo di conferi-

Questa è una delle prime armi che si renderanno disponibili nel gioco. Bassa potenza, bassa cadenza di fuoco: l'ideale per la caccia al piccione o la disinfestazione ratti. Fortunatamente abbiamo cinque granate...

La videata dei salvataggi: la vedrete spesso.

Una semplice dimostrazione della potenza devastante dell'arma in nostro possesso. Ma nel retrovisore è apparsa un'immagine abbastanza inquietante...

Il piccolo pannello situato nella parte bassa dello schermo ci informa degli eventi che hanno luogo durante il gioco. Ora nell'arena c'è una torretta di meno...

re a ciascun guerriero uno stile di combattimento personale è abbastanza riuscito: col variare degli avversari dovremo ogni volta cambiare la nostra strategia d'attacco, perché ognuno di essi combatte e si muove in maniera diversa e peculiare. Per riuscire ad eliminare i nostri nemici dovremo disporre di un arsenale ben fornito e adeguatamente diversificato, e per far questo dovremo cercare in giro le armi di cui abbiamo bisogno, rubandole, se necessario, dai cadaveri dei nostri avversari. All'inizio, ovviamente, non disporremo di armi potentissime, ma nel corso del gioco, oltre a guardarci le spalle ogni secondo, dovremo pensare a come aumentare il grado di letalità delle nostre armi e delle munizioni. Gli scenari che fanno da sfondo all'azione sono ben curati, e ricordano l'atmosfera del glorioso e storico **Ultima Underworld** più che quelle di *Quake* o *System Shock*. In *XS* sono presenti tutte le varie funzioni che ci si aspetterebbe di trovare in un gioco del genere, come la possibilità di guardare in alto o in basso, saltare, correre, cambiare visuale della telecamera, inviare messaggi (quando si gioca in rete), etc. Prima di entrare in ciascuna arena, ci vengono fornite delle immagini (realizzate in motion capture) dei tre avversari in cui ci imbatteremo nel livello che stiamo per affrontare, al fine di facilitarne l'identificazione non appena avvistati.

Lo scrolling del gioco è fluido e abbastanza veloce anche su PC con processori non molto potenti, e anche scegliendo l'installazione minima (30 MB di spazio su HD) non si avvertono caricamenti da disco durante il gioco. È comunque consigliabile un CD-ROM 4x o superiore se si non si vuole attendere troppo (questione di secondi, comunque) durante il caricamento di ciascun scenario, o durante i passaggi da una scena all'altra dell'introduzione. Gli effetti sonori sono di grande effetto (e a tratti sembra un po' di rivivere le scene finali di Terminator 2), mentre le musiche sembrano un po' tutte uguali le une alle altre.

In definitiva, un gioco come tanti altri del genere. Un genere che sembra, salvo rari casi, avere già abbondantemente dato tutto ciò che aveva da offrire. Un'ultima avviso: è indispensabile il mouse, pena l'impossibilità di girarsi lateralmente, il che rappresenta un passo indietro rispetto ai titoli della concorrenza.
Si poteva fare di meglio, si poteva fare di più...

ALESSANDRO STANCHI

SISTEMA
DOS/WIN CD-ROM
GENERE
Sparatutto 3D
SOFTWARE HOUSE
Sci
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Sacis
TELEFONO
06/37498498
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Processore Pentium, 8MB di RAM, scheda grafica SVGA, 30 MB su HD, lettore CD-ROM 2x, mouse.

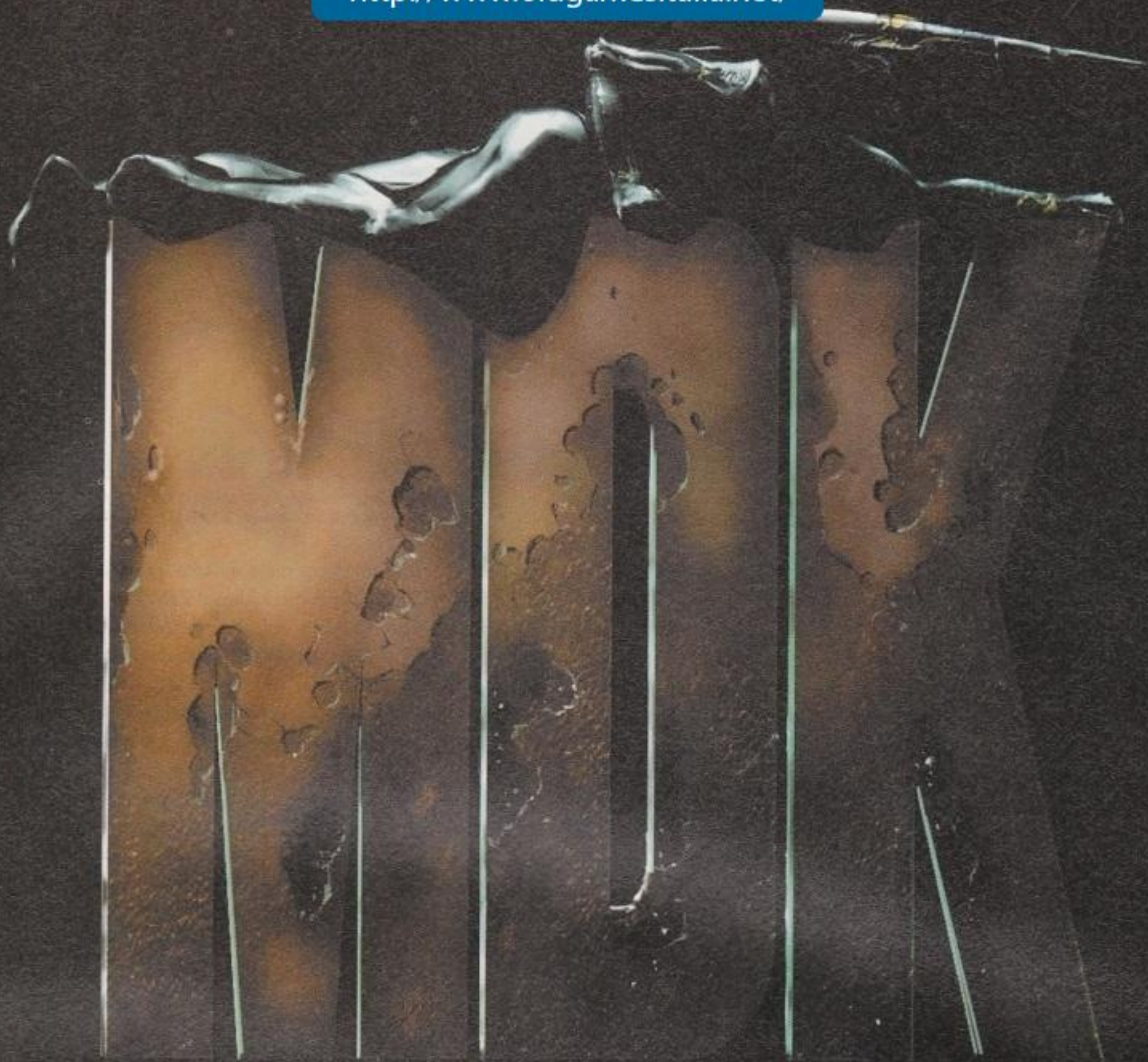
SISTEMA CONSIGLIATO
Processore Pentium 100 MHz o superiore, 16 MB di RAM, scheda SVGA Local Bus, 100 MB (!!) su disco rigido, lettore CD-ROM 4x, scheda audio Sound Blaster o compatibile.

Il menu impostazioni è particolarmente ricco.

Questa volta disponiamo di un mitragliatore leggero ma estremamente veloce, e il guerriero laggiù ha ancora poco da vivere. In alto a destra è visibile lo schermo retrovisore, utile per guardarsi le spalle.

ZETA VERDETTO

Un titolo come tanti altri del medesimo genere, realizzato con discreta cura, che potrà forse piacere ai fanatici di cyber-combattimenti, regalando loro qualche ora di divertimento. Comunque, niente di più che una goccia in un oceano sconfinato.

MDK

è

Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 E DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 1X,
PENTHIUM.

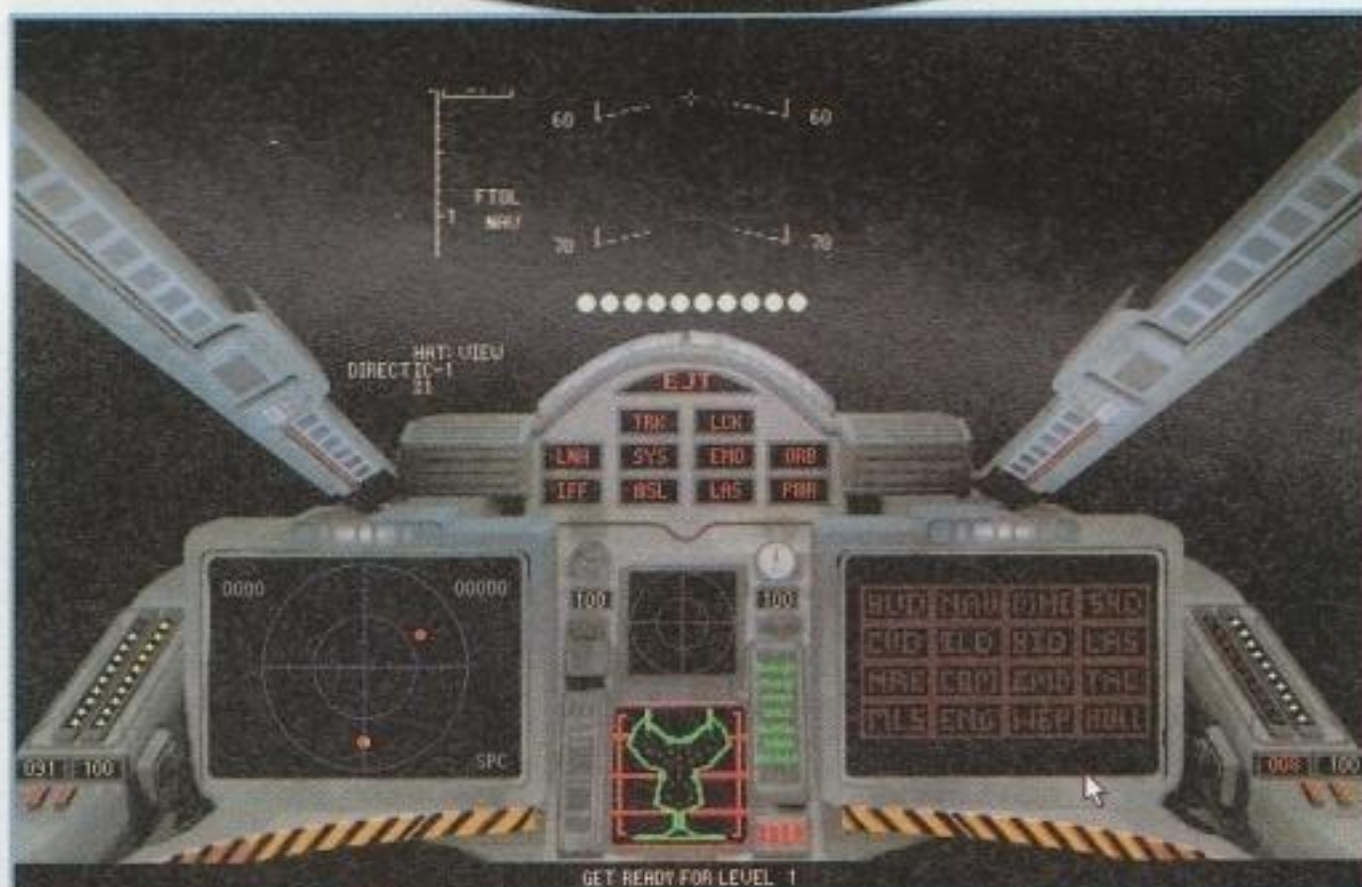
£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WWW

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLECRUISER 3000 AD

Dai tempi del leggendario Élite in poi, migliaia di giocatori hanno provato l'emozione di trovarsi "davvero" ai comandi di una piccola nave spaziale. Oggi la tecnologia ha fatto però passi da gigante, tanto da consentirci di metterci al volante, chiavi in mano e optional compresi, di un enorme vascello interstellare da battaglia, per la gioia di tutti i "Capitani Picard" in erba!

Considerato da molti, ancora oggi, come uno dei migliori videogiochi della storia, **Élite,** l'ormai leggendario simulatore spaziale realizzato nell'84 da David Braben e Ian Bell per BBC, ha riscosso, a suo tempo, un successo che ben pochi altri titoli hanno conosciuto. E in effetti, la lista di titoli per PC o console che ad esso si sono più o meno esplicitamente ispirati si allunga di anno in anno. Questa volta pare tocchi alla Gametek (guardacaso, la stessa casa produttrice dei due fortunati successori di *Élite*, *Frontier* e *First Encounters* ,firmati anch'essi, manco a dirlo, dalla mente geniale di Braben!) proporre l'ennesima variazione sul tema. Sarebbe tuttavia del tutto ingiusto definire *BattleCruiser 3000AD* come l'ultimo clone del capolavoro della Firebird. Ben altri titoli hanno infatti ispirato la "fantasia" degli sviluppatori della Gametek, che hanno così tentato (progetto ambizioso e intelligente di per sé, ma realizzato purtroppo in maniera discutibile) di creare un mix di generi diversi sino ad ora tenuti separati.

Alla guida di un interceptor, uno dei quattro veicoli, che avrete occasione di impiegare in *BattleCruiser 3000 AD*. Trattandosi di un mezzo da combattimento, si tratta della navicella più veloce e divertente da pilotare.

La storia dei videogiochi infatti, specie negli ultimi anni, ci ha dimostrato che alcuni dei titoli più divertenti nascono dal felice matrimonio di generi diversi e ritenuti tradizionalmente inconciliabili: pensate, a puro titolo d'esempio, al bellissimo *Command & Conquer* (o piuttosto al suo predecessore *Dune 2: Battle for Arrakis*) della Westwood. L'idea

ÉLITE

Programma realizzato originariamente da Ian Bell e David Braben per BBC e prodotto nel 1984 dalla Firebird. Fu il primo videogame a sviluppare il concept di *Star Raiders* (Atari, 1981), un gioco che, per la prima volta nella storia videoludica, metteva il giocatore nella cabina di pilotaggio di un'astronave, con una visuale in soggettiva e - caratteristica inedita per quei tempi - un intero "set" di complicati strumenti di bordo. A tutto ciò *Élite* ha aggiunto elementi di commercio interplanetario. Le somme accumulate trasportando merci potevano essere utilizzate per migliorare le caratteristiche della propria astronave che, una volta potenziata con armi, scudi e motori di una certa efficienza, poteva essere usata per scopi differenti, quali la caccia ai criminali o la pirateria. La libertà d'azione - unita all'eccellente grafica vettoriale - affascinò i giocatori di tutto il mondo, che (classico esempio di "killer application") arrivarono in molti casi ad acquistare un BBC solo per poter giocare a *Élite* (la prima conversione infatti - per C64 - fu sviluppata soltanto dopo due anni).

La tipica visuale interna dal ponte di comando. La maggior parte dell'azione ha luogo in questa sala.

L'elenco completo degli ufficiali della nave. Merita particolar menzione il nome del comandante...

Un momento della sequenza iniziale, in cui vediamo innescare dei fantomatici ordigni antimateria!

Ancora una visuale interna di un interceptor, questa volta però, presa dalla FMV introduttiva. Vi preghiamo di notare la fotografia posta a lato del radar...

Una stazione orbitante vista dal mirino (agli infrarossi) di collimazione di uno dei tanti sistemi d'arma che l'interceptor ha in dotazione. Mi sa che finisce male.

geniale che ne ha decretato il successo è stata, a detta degli stessi programmatori, quella di combinare un gioco sullo stile *SimCity* con un wargame in tempo reale, creando un "cocktail" micidiale in termini di giocabilità, ma a cui nessuno aveva mai pensato prima! Ora, nel caso di *BC3000AD*, è difficile dire qual è il gioco a cui i programmatori hanno fatto riferimento (il capostipite della serie, probabilmente, è il divertente ***Psi 5 Trading Co.***), ma il genere di attinenza, tanto caro ai giocatori più patiti di Star Trek e di tutti i titoli ad esso ispirati, è assolutamente inequivocabile: quello della simulazione "manageriale" di un grosso vascello da guerra, vista attraverso gli occhi del suo comandante.

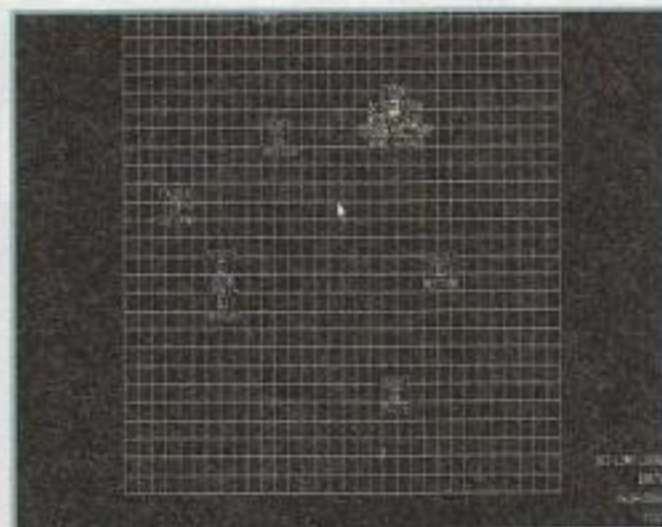
Il gioco, infatti, vi pone al comando di un enorme incrociatore interstellare da battaglia, appartenente ad un'organizzazione denominata GALCOM, una sorta di corpo di polizia galattico (in pratica, l'equivalente della cara vecchia Flotta Stellare di trekkiana memoria!), la cui missione principale consiste nel mantenere o promuovere la pace in tutti i sistemi stellari che ne fanno parte. Il vostro obiettivo primario dunque, quello che dovrà motivare ogni vostra azione e decisione in ognuna delle missioni che sarete chiamati a intraprendere, è quello di risolvere ogni conflitto, o ogni situazione che possa evolvere in un potenziale conflitto, mediante un'azione di forza. Il gioco propone, come s'è detto, una combinazione di elementi caratteristici di una simulazione di volo spaziale e di quelli più propriamente tipici di una gestione manageriale, relativa alle risorse offerte dalla nave. Nel corso della vostra carriera di comandante infatti, avrete a che fare con delle situazioni che, più che mettere alla prova la vostra abilità di pilota, misureranno le vostre capacità gestionali e strategiche, ossia la vostra abilità nell'amministrare con oculatezza le vostre risorse. Tra esse figurano una flottiglia di piccole navi (come intercettori, veicoli da trasporto o mezzi anfibi) un numeroso equipaggio (tra cui ufficiali di rotta, ingegneri, medici e altri scienziati specializzati) e persino una squadra d'assalto "a terra" composta da ben quaranta "marine", armati sino ai denti! Nel corso delle vostre peregrinazioni nella vasta galassia che fa da teatro alle operazioni, riceverete, di tanto in tanto, degli ordini provenienti dalla GALCOM, all'interno dei quali troverete precisati la destinazione e l'obiettivo della vostra missione. Quest'ultima, nella maggior parte dei casi, può essere ricondotta ad un "set" ben definito di tipologie: scorta ad un convoglio diplomatico o scientifico, difesa di qualche stazione orbitante, pattugliamento di zone ad "alto rischio", campagne contro la pirateria nei confronti dei vascelli commerciali, ecc. ecc. Lo statuto della GALCOM vi proibisce comunque di interferire negli affari interni di qualunque paese membro dell'Alleanza. La mancata osservanza di questo principio di carattere generale avrà delle importanti conseguenze sul piano del gioco. Infatti, così come nel leggendario capostipite, il vostro "status" legale viene accuratamente registrato sulla vostra scheda personale. Inoltre, un attacco deliberato ed ingiustificato verso una qualunque nave potrebbe causare una grave crisi diplomatica nei confronti dell'Alleanza Terrestre, sbilanciando pericolosamente il delicato equilibrio politico della galassia.

Così come *Élite* infine,

PSI 5 TRADING CO.

Prodotto dall'americana Accolade, uscito nel 1985 per C64 e ZX Spectrum, è considerato il capostipite dei simulatori sullo stile "Star Trek". Il titolo poneva il giocatore al comando di un grosso cargo commerciale, lasciando a quest'ultimo la gestione di ogni singola fase del viaggio. Bisognava selezionare l'equipaggio in base alle specifiche della missione e, durante il viaggio, far "dialogare" tra loro i vari ufficiali (responsabili ciascuno di un particolare settore), mediante un'interazione in tempo reale con scambi via monitor. La grafica era molto buona (per quei tempi) e il marchio della compagnia per la quale si prestava servizio - un bellissimo tridente con le punte mozze - rimarrà per sempre nella storia della gadgettistica del videogame!

http://www.oldgamesitalia.net/

Un "warp": in pratica una specie di "portale dimensionale" da cui è possibile accedere all'iperspazio.

La visuale tattica dell'area interessata dalle operazioni di combattimento. Semplice ma efficace!

La schermata con cui potrete visualizzare la scheda personale di ogni singolo pilota: *Nomen Omen*!

BC3000AD non ha mai termine, se non con la prematura scomparsa della vostra nave e, conseguentemente, del vostro equipaggio. L'ambiente virtuale in cui ha luogo l'azione è infatti mutevole, in parte come conseguenza delle vostre azioni, in parte per effetto di eventi casuali o comunque indipendenti dalla vostra volontà e l'intelligenza artificiale che gestisce le missioni vi affiderà, coerentemente, sempre nuovi delicati incarichi, da compiere con scrupolosa affezione alla causa della pace, della giustizia, della libertà...

Il menu principale, oltre a consentirvi il settaggio e la configurazione del gioco secondo i vostri gusti e le potenzialità tecniche consentite dall'hardware di cui disponete, vi offre la possibilità di impratichirvi nel pilotaggio dei diversi tipi di navicelle di cui disporrete nel gioco vero e proprio mediante un simulatore (definito, molto pittorescamente "Xtreme Carnage Combat Simulator", che in italiano suona più o meno come "Simulatore di Massacri Sfrenati"!), molto simile a quello presente nei vari episodi della saga di *Wing Commander*. La simulazione "vera", invece, può essere giocata secondo due diverse modalità. In quella classica, realizzata nello stile di *Elite* (e denominata Free Flight, ossia "volo libero"), non riceverete alcun ordine né indicazione da parte del GALCOM, ma sarete liberi di esplorare la galassia a vostro piacimento, affrontando le nuove situazioni che di volta in volta vi si pareranno davanti e che voi stessi contribuirete a creare. Nell'Advanced Campaign Mode invece, più "rigido" e impegnativo, vi verranno proposte delle missioni da portare a termine in sequenza ed entro un tempo limite prefissato. È interessante notare che, una volta terminate le missioni "predefinite", sarà lo stesso algoritmo d'intelligenza artificiale del programma a crearne di nuove, coerenti con tutto quanto è avvenuto in precedenza nel corso della vostra carriera di combattente spaziale. Tutto molto bello! Troppo bello per essere del tutto vero. Infatti, se *Elite* ,con tutti i suoi successori, rappresenta tuttora uno splendido compromesso tra complessità concettuale e facilità d'impiego, grazie ad un'interfaccia estremamente dettagliata ma nello stesso tempo intuitiva, nel caso di *BC3000AD* abbiamo modo di assistere esattamente al fenomeno opposto. Il "concept" di base, pur molto interessante, è in fondo più semplice di quello del gioco di Braben (dopotutto, venendo meno l'aspetto commerciale, gran parte dei problemi risulta quantomeno semplificata), mentre la sua interfaccia è quanto di più astruso ci sia capitato di vedere: complessa, poco intuitiva ed estremamente macchinosa. Se a questo aggiungete una certa mancanza di atmosfera (il background sonoro offre soltanto un monotono chiacchiericcio tra i vari membri dell'equipaggio), qualche bug qua e là e dei notevoli rallentamenti quando lo spazio virtuale intorno alla nave si "popola" di troppi oggetti in movimento, non farete fatica a capire che stavolta alla Gametek hanno fatto il passo un po' più lungo della gamba...
Solo un po' più lungo.

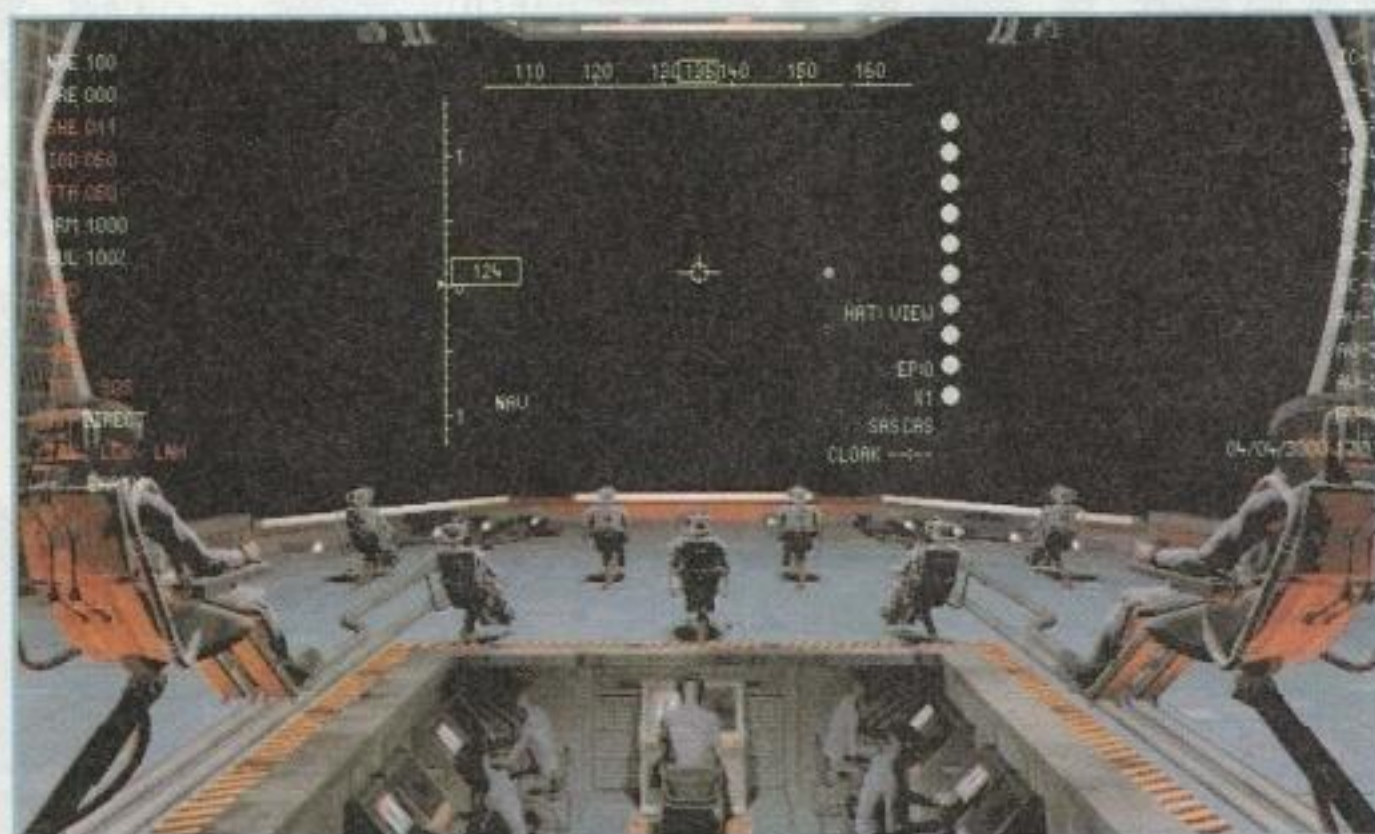
Paolo Cupola

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Simulatore
SOFTWARE HOUSE
Gametek
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Finson
TELEFONO
02/66987036
PREZZO
L. 99.000

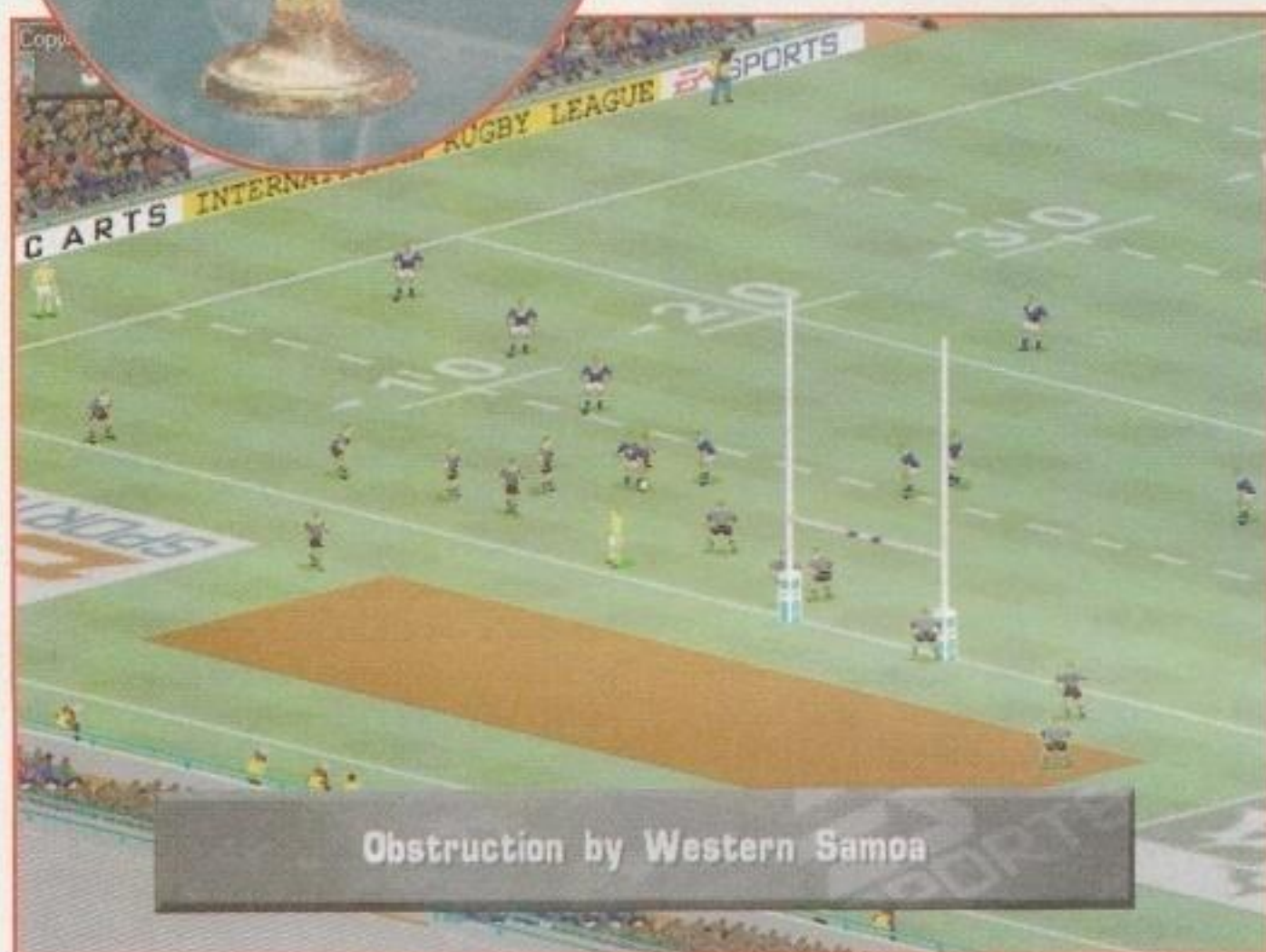
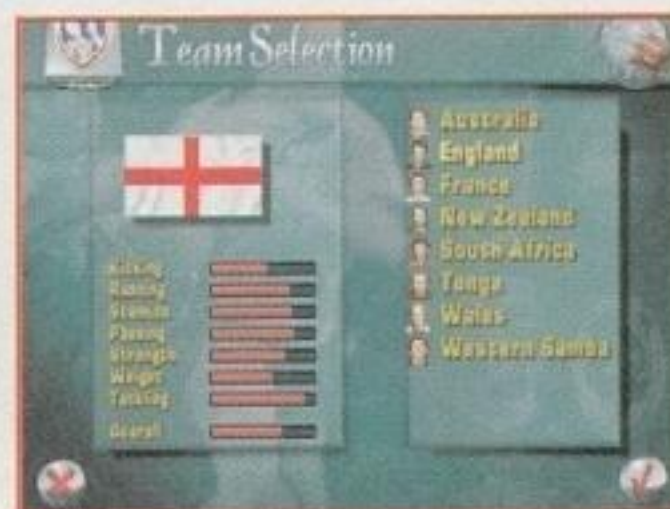
SISTEMA MINIMO
Per giocare a BattleCruiser 3000AD è indispensabile possedere almeno un processore Pentium, 8 MB di memoria RAM, 80 MB di spazio libero sul disco fisso, una scheda video VGA con un 1 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, DOS 5.0 o Windows 95 e una scheda audio Sound Blaster compatibile.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per "gustare" appieno il prodotto vi consigliamo di procurarvi un Pentium a 100 MHz, 16 MB di memoria RAM, una scheda video SVGA (in particolare, vi raccomandiamo l'impiego di una scheda VLB o PCI), 180 MB di spazio libero su disco fisso (per l'installazione completa). Suggeriamo inoltre l'utilizzo di un CD-ROM ad almeno quadrupla velocità.

ZETA VERDETTO

BattleCruiser 3000AD è il classico esempio di gioco con le potenzialità per diventare un classico ma che, per un motivo o per l'altro, spreca gran parte delle le sue chance. Il "concept" rimane comunque davvero interessante.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE

Nel menu opzioni è possibile decidere se inserire il regolamento ufficiale, il che implica infrazioni come l'ostruzione. In questo caso il fallo è stato commesso dalle Western Samoa. Tre punti assicurati.

La visuale isometrica permette di seguire ogni azione in modo istintivo e funzionale.

La EA Sports continua a rinnovare di anno in anno i suoi titoli di maggior successo: spesso vale la pena acquistare la nuova versione, altre volte è solo un restyling per trarre in inganno i giocatori meno attenti. È il caso di scegliere International Rugby League anche se non siete patiti del rugby? Scopriamolo insieme.

A partire dall'autunno 1995, quando venne introdotto il motore grafico Virtual Stadium della Electronic Arts, una vera e propria rivoluzione nel modo di concepire i giochi sportivi grazie al suo stile coinvolgente da ripresa televisiva e alle telecamere dinamiche, abbiamo assistito alla pubblicazione di diversi titoli basati su questa impostazione. Il calcio, il basket, l'hockey e il football americano sono stati i principali sport a beneficiare di questo motore grafico, conquistando migliaia di giocatori.

A differenza di questi sport "importanti" (in particolare secondo l'ottica degli americani), il rugby è sempre rimasto un po' in sordina, e la sua ultima apparizione nella serie EA Sports risale *a Rugby World Cup 1995*. Si ha come l'impressione che la EA non tenga a questo sport come agli altri, e che avesse pubblicato quel titolo (che comunque si era meritato un otto su ZETA) più che altro per accontentare gli appassionati. È quindi con notevole interesse e speranza che ci siamo avvicinati a *International Rugby League*.

La differenza principale rispetto al suo predecessore è che sono presenti più campionati e più squadre: si possono disputare la Australia Rugby League Cup, la Euro League e una sfida internazionale generica a eliminazione diretta.

Ci sono squadre locali britanniche e australiane, più qualche nazionale (Inghilterra, Francia, Australia, Sud Africa, Samoa, Nuovo Galles del Sud, Nuova Zelanda, Tonga): il comune denominatore delle squadre incluse nel gioco è l'aderenza alle regole della League. Questa scelta è dettata dalla sottile (e spesso ignorata) differenza che esiste fra Rugby Union e Rugby League. La leggenda vuole che questo sport sia nato per caso nel 1823 durante una parti-

In questo caso sono passati solo 14 secondi dall'inizio, ma potrete avere ogni dettaglio dello scontro.

Le mischie sono uno dei momenti più topici della partita. Vincerle permette di avere l'iniziativa.

FIFA SOCCER

Il primo gioco di calcio per PC ad offrire una certa spettacolarità, ma la giocabilità non era delle migliori, piuttosto rigida e poco varia. Passato l'entusiasmo per la grafica, i difetti si sono rivelati impietosamente: molto meglio il seguito, ovvero il glorioso *Fifa 96*. Il team di sviluppo di *Fifa* è lo stesso di *International Rugby League*, e a quanto pare non si sono aggiornati molto dal punto di vista tecnico. Fortuna che almeno la giocabilità si salva.

Anche se la mancanza dell'Italia si fa sentire, in fin dei conti abbiamo vinto contro la Francia a Grenoble, esiste la possibilità di giocare con le squadre di club che partecipano alla Coppa Europa.

DUREZZA

Vedere a proposito il film inglese "Io sono un campione", con Richard Harris, impietosa descrizione dell'ambiente dei club locali inglesi. Al di là dei possibili eccessi (è un tipico film del "free cinema" degli anni sessanta, arrabbiato e pessimistico), offre una rappresentazione piuttosto realistica e vicina all'idea che si ha di solito di questo sport.

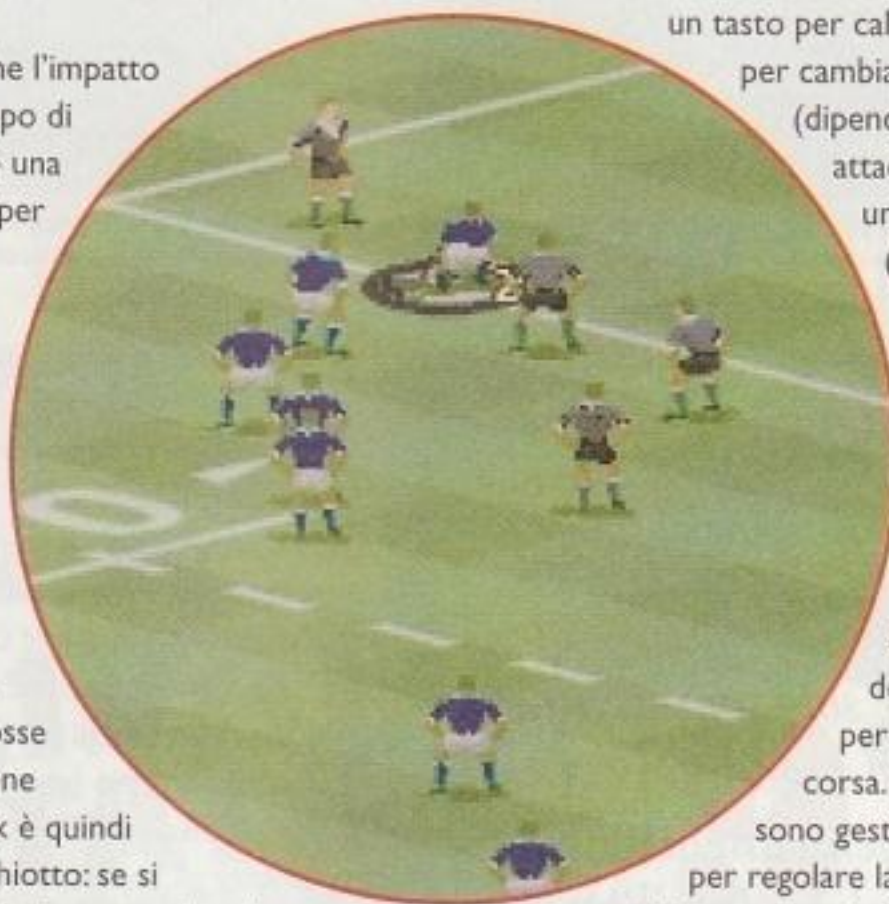
ta a calcio nella Rugby Public School in Inghilterra, quando un giocatore prese la palla con le mani e incominciò a correre verso la porta avversaria…Solo nel 1871 venne adottato un set ufficiale di regole (inclusa, per la prima volta, la palla ovale lunga 29 cm per favorire la presa), giungendo alla fondazione della Rugby Union, ovvero la definizione più classica di questo sport. La variante rappresentata nel gioco della EA Sports, invece, è quella della Rugby League, nata nel 1895 per iniziativa delle principali squadre dell'Inghilterra settentrionale, che chiedevano retribuzioni per i giocatori; si può affermare che nasceva così il rugby professionistico. La League è la versione del Rugby oggi diffusa anche in Australia e nelle altre nazioni rappresentate in questo videogioco. Rispetto alla Union, alcune differenze immediatamente visibili sono le squadre di tredici giocatori contro i quindici delle regole "vecchie", una maggiore importanza assegnata al portare la palla in meta a mano piuttosto che con i calci, la mischia limitata a due giocatori dopo un tackle.

Prima ancora di giocare, si ha l'impressione di un titolo realizzato un po' sotto tono rispetto agli standard a cui la EA ci ha abituati: niente fotografie dei giocatori, niente statistiche, soltanto delle barre più o meno lunghe a indicare l'abilità degli uomini in vari settori. A nostro giudizio, poi, qualche dato sulle squadre (come in *NBA 97*) avrebbero aiutato ad entrare nell'atmosfera della League, specialmente per un giocatore italiano, per il quale i nomi presenti nel gioco sono in buona parte sconosciuti.

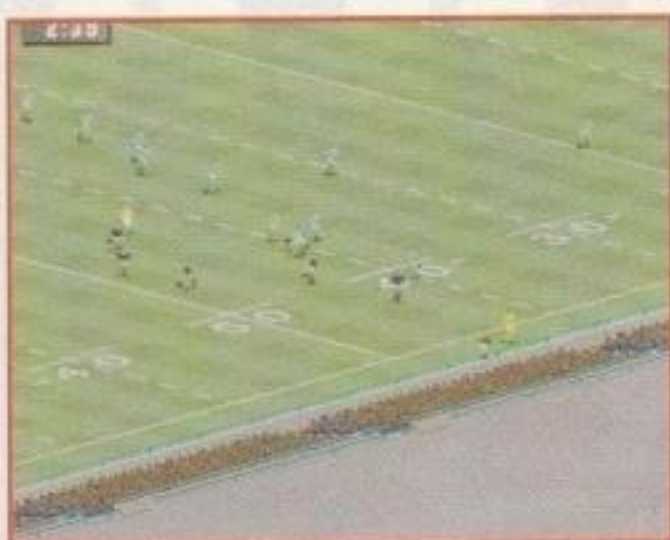
Purtroppo anche l'impatto iniziale con il campo di gioco si è rivelato una mezza delusione: per qualche motivo oscuro e assai discutibile non solo non è stato implementato il Virtual Stadium, ma il motore grafico è praticamente identico a quello del predecessore, se non fosse per l'alta risoluzione (opzionale). Il look è quindi decisamente vecchiotto: se si gioca in bassa risoluzione, sembra di essere tornati ai tempi di ***Fifa Soccer '94***, con uno stile grafico identico, gli stessi omini disegnati con sprite (mai sentito parlare di poligoni?); addirittura, anche se in misura minore, lo stesso fastidioso effetto di "corsa da fermo" (giocatori che non si spostano se non di pochissimo, ma con le gambe che si muovono ugualmente) e lo stesso pessimo effetto sonoro del pubblico (poco più che un rumore di fondo, monotono e incessante).

Se si passa all'alta risoluzione si hanno vantaggi e svantaggi: da un lato si vede un'area di gioco molto maggiore, il che permette di costruire azioni molto più ariose e pianificate, d'altro canto i giocatori e la palla sono un po' piccoli, il che talvolta può rendere l'azione un po' confusa. È comunque questione di abitudine, e alla lunga l'alta risoluzione è la scelta migliore: dopotutto ci siamo divertiti per anni con *Sensible Soccer* e i suoi omini minuscoli…

Come in tutti i giochi sportivi, però, il fattore determinante è la giocabilità: se *IRL* riesce comunque ad ottenere un giudizio più che sufficiente è perché questo lato è piuttosto riuscito. Il computer gioca decisamente bene, e difficilmente si riescono a trovare buchi difensivi attraverso cui fuggire: non è immaginabile prendere la palla e partire di corsa scartando tutti gli avversari, ma è necessaria una tattica più aggressiva e ragionata allo stesso tempo, ricca di finte e di scambi veloci fra i giocatori.

I controlli sono i soliti dei giochi EA Sports, un tasto per calciare la palla o per cambiare giocatore (dipende se siete in attacco o in difesa), uno per passare (la potenza del lancio dipende dalla durata della pressione) o per effettuare un placcaggio, uno (sostituibile dalla pressione degli altri due) per lo scatto in corsa. I calci da fermo sono gestiti con una barra per regolare la potenza e la precisione, molto simile come idea a quella dei giochi di golf: assolutamente identico a *Rugby World Cup 1995*.

Le squadre straniere hanno sicuramente un maggiore impatto, almeno a livello di soprannomi.

In alta risoluzione il gioco riesce a dare il meglio di sé, sempre che siate degli appassionati di rugby.

http://www.oldgamesitalia.net/

Prima di una *touche* i giocatori prendono la loro posizione. Strategicamente importantissima.

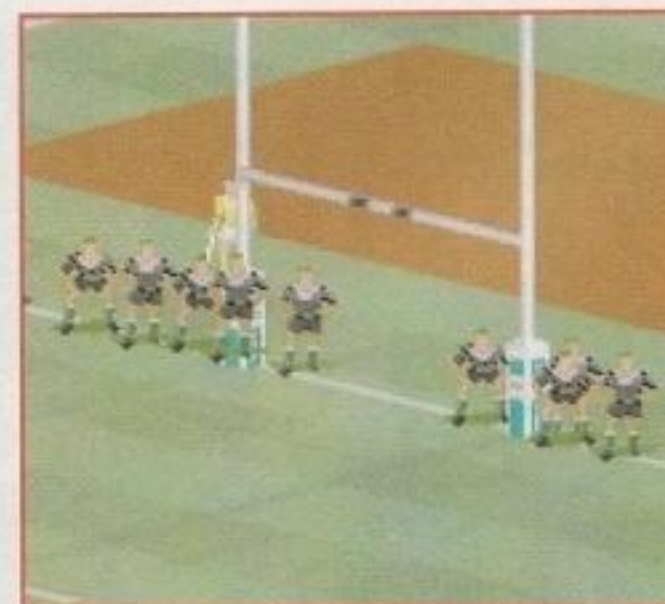
Il recupero è uno dei punti meno riusciti del gioco. Spesso, finché la palla non esce dal campo di gioco, l'azione prosegue. È una regola del rugby, ma in una simulazione di questo tipo è difficile da digerire.

All'inizio, il tutto, complice la già citata bravura dell'avversario elettronico, è decisamente frustrante, ma con un po' di pratica ci si abitua a tenere d'occhio l'intera situazione, a prevedere avversari smarcati che possono schizzare verso meta, e si riesce ad avere un controllo piuttosto intuitivo.
Però, è questione di gusti, alcuni potrebbero trovare il rugby un gioco troppo frammentario rispetto al calcio, specialmente se non hanno ben chiari gli schemi di gioco: comunque questa scarsa intuitività iniziale non è certo un difetto attribuibile a *International Rugby League*, bensì allo sport. Logicamente, se siete abituati al calcio, non vi sembrerà naturale che i passaggi possano essere effettuati solo lateralmente o all'indietro (pena l'interruzione del gioco, la perdita della palla e la formazione di uno "scrummage", una mischia), o che per effettuare un calcio in avanti il giocatore si debba fermare o debba colpire la palla dopo solo un rimbalzo. Ma questi "difetti" (dovuti esclusivamente, lo ripetiamo, alla nostra abitudine a sport con palla sferica piuttosto che ovale) scompaiono anch'essi in parte dopo qualche ora di gioco: una volta fatta la mano (ovvero quando si capisce che senza passare la palla ogni due secondi non si riesce a superare la metà campo senza essere falciati dai giocatori avversari) si riescono a creare azioni in crescendo veloci e dinamiche, con grande soddisfazione del giocatore.

Un lieve difetto che invece ci sentiamo di attribuire al videogioco è la generale asetticità della rappresentazione: se il campo verde ben curato e regolare (fra l'altro sempre uguale…) è credibile nelle gare più importanti a livello internazionale, non si può dire altrettanto delle partite fra squadre locali. Nel nostro immaginario, le partite di rugby fra i club delle città inglesi evocano mischie molto fisiche nel fango, con giocatori che ne escono fuori sporchi di terra dalla testa ai piedi e talvolta con qualche dente in meno. *IRL* non rende affatto la **durezza** e la fisicità di questo sport, certamente inferiori a quelle del football americano (dove è anche permesso placcare giocatori non in possesso del pallone), ma comunque presenti.

Ma, alla fine, la considerazione che più penalizza il voto di *International Rugby League* è che potete trovare il suo predecessore in riedizione budget: la nuova fatica della Electronic Arts a nostro avviso è quindi un gioco nato già vecchio e con poco mordente; al di là dei suoi meriti non vale molto la pena spendere il doppio rispetto a *Rugby World Cup 1995* solo per l'alta risoluzione e per le pochissime varianti introdotte.
Se poi in aggiunta il rugby vi interessa poco, dovreste riflettere ulteriormente prima di acquistarlo, a differenza di *NHL 97* che era un titolo consigliato anche a chi non capiva nulla di hockey perché grazie alla superba realizzazione risultava ugualmente divertente.

Un consiglio quindi alla Electronic Arts perché la prossima volta un nuovo titolo sportivo sia giustificato da effettivi cambiamenti, e affinché renda il titolo dedicato al rugby coinvolgente quanto gli altri della serie.

Luca Chichizola
s79728@cclix1.polito.it

Quando un giocatore si rende protagonista di un'azione particolarmente spettacolare, la sua foto appare in alto sullo schermo, un giusto riconoscimento allo sforzo profuso.

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Sportivo
SOFTWARE HOUSE
Electronic Arts
SVILUPPATORE
The Creative Assembly
DISTRIBUTORE
C.T.O.
TELEFONO
051/6167711
PREZZO
L. 119.900

SISTEMA MINIMO
486DX2 66MHz per la versione DOS in bassa risoluzione, 8 MB di RAM (16 per sentire la telecronaca), 15 MB liberi sull'hard disk, CD-ROM 2X, scheda grafica VESA compatibile con 1MB di memoria.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium di fascia medio-bassa con 16 MB di RAM è sufficiente per giocare in alta risoluzione (sia sotto DOS che come applicazione nativa Win95, nel qual caso bisogna avere un sistema Direct X compatibile). Raccomandata una scheda grafica local bus piuttosto veloce per gestire bene lo scrolling. Supportate le schede compatibili Sound Blaster 16 e i joystick e gamepad Gravis.

ZETA VERDETTO

Un gioco che di per sé potrebbe anche meritare un sette, specialmente se vi piace il rugby, ma che, confrontato con FIFA, NBA e NHL, appare vecchiotto e un po' fiacco. E, il che è peggio, quasi identico al più economico predecessore.

E' IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/

RE-LOADED

Dopo il discreto successo ottenuto dai due episodi della serie su PlayStation, lo sparatutto della Gremlin ritorna su PC con tutta la sua carica distruttiva. Riuscirà ad appassionare anche i seriosi utenti di computer?

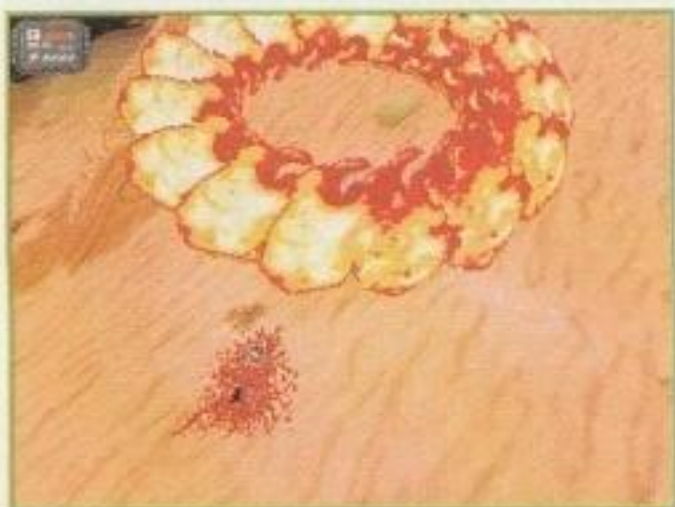
Uno degli improbabili personaggi che potrete impersonare in Reloaded. Osservando questi grotteschi figuri, sorge più di un dubbio sul buon gusto dei creativi della Sci.

Vedendo la confezione, è difficile trattenere un moto di simpatia per l'erculeo personaggio con il suo pigiamotto da coniglio che si trova sul retro della scatola. "Mamma" è uno dei sei protagonisti del nostro gioco, e gli altri non sono da meno: Bounca è un energumeno armato di mitragliatrice a tre canne, Maggie è una "sorella" deviata che se ne va in giro con un arma chiamata "Madre", La Consumatrice è la ragazza che campeggia sulla confezione a cui sono stati montati dei razzi ad attivamento neurale, Cap 'n' Hands è uno scheletrico pirata dei mari spaziali, e Butch è uno strano individuo che indossa un costume da ragazza guardacoste in stile Pamela Anderson.

Lontano parente di *Syndacate* e seguito di *Loaded*, *Re-Loaded* possiede una grafica iniziale molto accattivante, che fa pregustare sangue a fiumi e massacri senza fine. La trama è semplice quanto basta, e lo scopo, a dispetto di quanto dicano i briefing di inizio livello, è uno e soltanto uno: eliminare tutto quel che si vede, indipendentemente dal fatto che si muova o meno.

I primi livelli sono abbastanza semplici. Il testo informa che dobbiamo "convincere" o "maltrattare" di volta in volta i nativi. Ad aiutarci nell'esplorazione della zona di gioco ci sono le macchie rosse che gli avversari lasciano al suolo al momento della propria morte che, pur lasciando a desiderare sia come buon gusto che come grafica, a lungo andare risultano come un ottimo indicatore per riconoscere il percorso fatto. Tuttavia, le armi in dotazione sebbene siano descritte in maniera accattivante, si rivelano presto inefficienti ed inefficaci eccezion fatta per due dei personaggi. Inoltre, la possibilità di sparare solo rispetto alle direttrici del cursore causa non pochi problemi.

Ovviamente gli scagnozzi del perfido C.H.E.B. (Charming Handsome Erudite Bastard, che sarebbe a dire "Un Bastardo Bello Affascinante ed Erudito") ne approfittano per venire sotto e attaccarci a pugni (oltre a sparare, quando sono ancora lontani). Tra i suggerimenti forniti all'inizio del gioco, c'è anche il consiglio di fare una corsa in mezzo ai nemici per poi attivare le "ultrabombe". Opzione interessante, anche se le ultrabombe hanno la stranissima capacità di mancare clamorosamente alcuni bersagli. Infine, l'intelligenza artificiale degli avversari è piuttosto modesta: questi, una volta che vi hanno avvistati, si limitano a venire verso di voi seguendo il tragitto più breve possibile, mentre i cannoni automatici, se siete nel loro raggio d'azione, si metteranno a sparare contro i muri che si trovano tra loro e voi! Sigh.

Almeno decente è la musica, letta direttamente dal CD durante la partita, che risulta simpatica e coinvolge il giocatore nell'azione, anche se spesso si interrompe per il continuo caricamento e aggiornamento dati.

SISTEMA
DOS /WIN95 CD-ROM
GENERE
Sparatutto
SOFTWARE HOUSE
Gremlin Interactive
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Software & Co.
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
Un processore Pentium 75 MHz, con 8 MB di RAM (16 per Win95), CD-ROM a doppia velocità, scheda audio Sound Blaster Pro o 100% compatibile, scheda video VGA o SVGA, MS-DOS o Win95 e 14 MB di spazio disponibile sul disco rigido.

SISTEMA CONSIGLIATO
Almeno un processore Pentium 166 o superiore, con una RAM minima di 16 MB (24 per Win 95). Si consiglia di optare per l'installazione completa su disco fisso (188 MB!) onde evitare le frequenti pause del sistema per l'aggiornamento dati.

ZETA VERDETTO

Ci troviamo di fronte ad uno sparatutto come tanti altri, di cui onestamente non si sentiva la mancanza. La realizzazione lascia a desiderare e i rallentamenti sembrano inevitabili anche su sistemi piuttosto potenti. Un prodotto decente ma niente di più.

COUNTERSTRIKE

La saga inaugurata nel '92, dai geniali sviluppatori della Westwood con Dune 2: Battle for Arrakis, *conosce oggi un nuovo estenuante episodio: il primo add-on del bellissimo* Red Alert - Counterstrike. *Riusciranno i nipotini di Stalin là dove i bisnonni hanno fallito?*

Tra le clamorose novità di questo data disk c'è l'introduzione dei potentissimi Tesla Tank, la versione motorizzata dei già noti Tesla Coil. Dotati di una gittata impressionante, possono rivelarsi l'"arma finale".

Un fumogeno segnala il punto d'atterraggio per l'elicottero trasporta-truppe.

SISTEMA
MS DOS/WIN-CD ROM
GENERE
Espansionz
SOFTWARE HOUSE
Westwood
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/8741111
PREZZO
L. 49.900

SISTEMA MINIMO
Trattandosi di un Add-On Disk, il prodotto non ha nessun requisito particolare di sistema salvo, naturalmente, l'installazione preliminare del gioco originale: Red Alert

SISTEMA CONSIGLIATO
Gli stessi requisiti consigliati per Red Alert

Un'espansione per palati raffinati, che darà del filo da torcere agli appassionati del genere, e soprattutto del favoloso prequel di C&C. La longevità è garantita: 16 missioni infernali assicurano decine e decine di ore di puro divertimento. Non lasciatevelo scappare!

ZETA VERDETTO 7

Qualcuno "d'importante" una volta scrisse che la storia non è altro che un continuo ripetersi, all'infinito, di cicli sempre uguali nella sostanza, ma apparentemente differenti nella forma. I videogiochi, che da sempre rappresentano una sorta di metafora (fin troppo realista, alle volte) della vita reale - mutevole, instabile e contraddittoria - non potevano certamente esimersi dal riflettere questo concetto che, per quanto discutibile, è certamente degno di nota. Un esempio? Nel 1995, fa il suo debutto "ufficiale" in società uno dei videogiochi "casalinghi" più amati e venduti di tutti i tempi: *Command & Conquer. Il* titolo, in realtà, sfrutta il motore (opportunamente aggiornato e ristrutturato) di un gioco del '92, passato piuttosto in sordina, forse a causa della mancanza di un'adeguata campagna di promozione pubblicitaria. La Westwood, del resto, "esplode" solo nel '95 proprio grazie a *C&C* e solo allora la Virgin, sotto la cui etichetta tutti i titoli della saga sono stati prodotti, decide finalmente di dedicarle l'attenzione - e quindi il budget pubblicitario relativo - che si merita. Nel '96, sulla scia dell'enorme successo riscontrato dal gioco, esce il primo "mission disk" ufficiale di *C&C: Covert Operations*, un add-on che comprende 15 nuove missioni, il cui livello di difficoltà è semplicemente allucinante. Qualche mese più tardi, dopo aver lasciato ben "bollire" nell'attesa giornalisti e giocatori di tutto il mondo, esce il divertente prequel. 1997: il "mission disk" di *Red Alert* vede finalmente la luce, si chiama *Counterstrike* e comprende 16 nuove, terrificanti missioni. Minestra riscaldata? Originalità alle stelle? Forse, ma non dimenticate il vecchio detto "squadra che vince non si cambia"! Che la "squadra" dei titoli della serie C&C "vinca" ce lo dicono i dati di vendita, quindi, se non fate troppo gli schizzinosi, potrete scoprire che, per quanto riscaldata, questa minestra sembra ancora particolarmente appetitosa. Quali sono i nuovi ingredienti? Presto detto: oltre alle sedici missioni in solitario, sono incluse più di cento missioni in modalità multi-player, con tre livelli di difficoltà e 8 nuovi brani di accompagnamento musicale (alcuni dei quali ascoltabili direttamente con un comune lettore CD audio); il gioco comprende molte nuove unità in più rispetto a *RA*, tra queste, meritano particolare menzione i terribili "Tesla Tank" (dei letali carrarmati lanciafulmini, vera spina nel fianco Alleato...), le nuove truppe di fanteria d'assalto, i superjet e i nuovi, ferocissimi, cani da guardia delle truppe sovietiche. In breve: se vi è piaciuto *Red Alert*, amerete *Counterstrike*, a patto che disponiate della tenacia e della perseveranza indispensabili per affrontare una qualunque delle sedici missioni contenute nel CD...

Paolo Cupola

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE MISSION PACK 2
DISSOLUTION OF ETERNITY

Avete terminato Quake per la quinta volta di fila a livello Nightmare? Avete appena finito di pulirvi i denti con le ossa del malvagio Armagon del primo Mission Pack? Non preoccupatevi, ne è già pronto per voi uno del tutto nuovo…

Come era avvenuto a seguito del successo di *Doom*, la id Software ha cominciato a sfruttare le potenzialità del suo attuale prodotto di punta, *Quake*. Fortunatamente, però, a differenza di quanto era accaduto per gli add-on delle avventure del più famoso marine del mondo, distribuiti sotto forma di titoli del tutto nuovi (stiamo parlando di Doom II, se non si era capito), le espansioni di *Quake* sono vendute come veri e propri data disk, che richiedono la versione registrata di *Quake* già installata su hard disk.

Dopo l'uscita del primo Mission Pack, *Scourge of Armagon*, questo mese è il turno della seconda e, al momento, definitiva espansione, chiamata Dissolution of Eternity, sviluppata dalla Rogue Entertainment e distribuito dalla Activision. Con questo data disk, infatti, la storia iniziata con *Quake* dovrebbe finalmente vedere la conclusione, dal momento che dovrete affrontare la fonte di tutti i mali. Seguendo la formula inaugurata dal prodotto precedente, questo Mission Pack offre quindici nuovi livelli, divisi in due differenti episodi, e uno scontro finale, da giocare in un livello del tutto particolare. Naturalmente, le novità di *Dissolution of Eternity* non si fermano al solo numero di livelli, ma aggiungono anche elementi nella giocabilità in modo da poter essere interessante anche per chi ha già giocato a *Quake* fino alla nausea. Queste novità comprendono l'introduzione di nuovi mostri e di un set completo di nuove munizioni, che variano la potenza delle armi standard.

Anche se non sono state introdotte le novità presenti nel primo Mission Pack, *DoE* comprende alcune versioni "potenziate" dei normali mostri di *Quake*, in contemporanea con qualche aggiunta totalmente "ex-novo" come gli spadaccini fantasma (letali spadoni volanti che avranno l'abitudine di coglierví di sorpresa) o le anguille elettriche, pericolosi abitanti delle zone subacquee, e altri ancora, tra cui spicca la presenza del famoso **drago** (come boss di fine livello), inizialmente studiato per far parte del bestiario originale di *Quake*. Per far fronte a questi pericoli, in *DoE* avrete a disposizione nuovi tipi di munizioni, che andranno usati con le normali armi presenti nel gioco originale, come i "lava nails" (versione potenziata delle munizioni per i due tipi di mitragliatrici), le granate a frammentazione, i missili quadrupli o le celle di energia al plasma. Da notare, inoltre, la presenza di nuove trappole e ostacoli lungo i normali livelli, tra cui spiccano delle gigantesche lame , liberamente ispirate a "Il Pozzo e il Pendolo" di Poe. Tirando le somme, dunque, questo *Dissolution of Eternity* è un data disk molto vario e completo che non mancherà di appassionare tutti i fan più accaniti del titolo della id, vista soprattutto la sua alta difficoltà. Come per il primo Mission Pack, dunque, anche questo secondo add-on è pienamente meritevole di essere acquistato, ma vi consigliamo di giocarlo solo dopo aver terminato il precedente per mantenere una certa coerenza cronologica.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

DRAGO

Quanti di voi hanno attentamente seguito l'evoluzione di *Quake* prima della sua uscita, certo ricorderanno la famosa pre-release che permetteva di giocare solo in multiplayer. Al suo interno era, in effetti, contenuto anche il famoso drago come mostro, inspiegabilmente depennato, poi, al momento del lancio della versione completa.

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Sparatutto3D
SOFTWARE HOUSE
Activision/iD
SVILUPPATORE
Rogue Ent.
DISTRIBUTORE
Software&Co
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L. 49.000

SISTEMA MINIMO
Pentium 75 Mhz con 16 MB di RAM, CD-ROM 2x, scheda sonora SoundBlaster o compatibile, 40 MB di spazio libero su HD

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 MHz con 32 MB di RAM, CD-ROM 4x. Opzionale: scheda acceleratrice 3D basata su chipset 3Dfx o 3DBlaster

ZETA VERDETTO

Come per il primo Mission Pack, Dissolution of Eternity contiene livelli di eccellente fattura e una quantità di novità più che sufficienti a giustificarne l'acquisto da parte di tutti coloro che non si sono ancora stancati del capolavoro della id Software.

In questa parte del livello vi ritroverete su di una barca mobile, bersagliati da nemici presenti dietro ogni angolo.

Non fatevi ingannare da questo tranquillo ambientino: in realtà le statue sono mostri in piena regola, pronti ad assalirvi quando meno ve lo aspettate.

In fondo al cornicione potete vedere una delle scatole che contiene nuove munizioni, in questo caso i lava nails.

GRID RUN

ANIMAZIONI IN BELLA VISTA

Come tutti i giochi più attuali, anche *Grid Run* presenta alcune brevi sequenze animate. Abbiamo apprezzato il fatto che queste siano state realizzate in formato mpeg, e quindi perfettamente riproducibili a video da chiunque abbia un Pentium con una scheda video capace di accelerare la visione di questo tipo di filmati (la maggior parte delle schede oggi in vendita). Sarebbe carino che tutti i giochi sviluppati per girare esclusivamente in ambiente Microsoft seguissero questo esempio, onde dimenticare per sempre le efficienti, ma sgradevoli, righine nere dei filmati "interlacciati" che possiamo "ammirare" in quasi tutte le altre produzioni.

Quanto è passato da quando avete giocato a "ce l'hai" l'ultima volta? Vedete di rinfrescarvi regole e tecniche perché Grid Run, ultimo titolo Virgin, è proprio quel gioco in chiave futuristica...

SISTEMA
Win95 CD-ROM
GENERE
Arcade
SOFTWARE HOUSE
Virgin Interactive
SVILUPPATORE
Radical Entertainment
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L.79.000

SISTEMA MINIMO
Un P60 MHz con 8 MB di RAM, una scheda SVGA e Windows 95, è quanto occorre per poter giocare a Grid Run. Il gioco si installa sotto Win95 ed è possibile disinstallarlo con le funzioni interne del sistema operativo.

SISTEMA CONSIGLIATO
Almeno un P90 MHz con 16 MB di RAM. Dal momento che i (pochi) filmati sono in formato mpeg, una scheda capace di accelerarne la riproduzione ne assicura una visione estremamente godibile.

Un giochino divertente che può servire ad occupare un po' di tempo tra un simulatore e un gioco di ruolo. Difficilmente ci giocherete per lungo tempo, soprattutto contro il computer.

6 ZETA VERDETTO

Ogni tanto, tra giochi complicatissimi e ponderose simulazioni, provare un arcade semplice e ben definito nelle sue regole fa piacere. *Grid Run* è proprio questo: un gioco realizzato con il solo scopo di divertire e intrattenere nel breve termine, senza la pretesa di tenervi impegnati per mesi e mesi.

Come dicevamo nell'occhiello, *Grid Run* è una sorta di versione tecnologica e futurista del gioco del "ce l'hai", che tutti noi abbiamo giocato durante la nostra infanzia. Alla guida di un personaggio armato e atleticamente ben dotato dovremo cercare di completare una serie di livelli battendo, al meglio delle tre sfide, una serie di nemici sempre più intelligenti e abili. Le regole del gioco sono poche: sul campo sono presenti delle bandierine di colore bianco che dovranno essere colorate (toccandole) dai due sfidanti. Solo uno dei due sfidanti può colorare le bandiere, mentre l'altro dovrà cercare di toccare l'avversario per poter avere a sua volta la possibilità di conquistare altri vessilli (in pratica è come toccarlo, gridargli "ce l'hai!" e iniziare a correre verso le bandiere stando attenti a non farsi ritoccare a nostra volta. Chiaro?).

I giocatori hanno a disposizione, oltre alle loro gambe, alcuni interessanti bonus che rendono più intrigante la sfida: sarà quindi possibile sparare all'avversario per rallentarlo, aumentare la propria velocità, teletrasportarsi e costruire passaggi dove non ne esistono; nelle arene sono inoltre disponibili bonus di vario genere che permettono di migliorare le caratteristiche del proprio personaggio durante la partita. Le arene sono molto differenti le une dalle altre, non solo nell'ambientazione ma anche per quantità e genere di trabocchetti e aiuti presenti in alcune sezioni speciali della pavimentazione.

Tecnicamente parlando, *Grid Run* non è male, e sfruttando discretamente le DirectX sotto Windows95 (obbligatorio) riesce a visualizzare le arene di gioco in modo fluido e ben definito alla risoluzione standard di 640x480 in hi-color su un Pentium di media potenza; è comunque possibile ridurre il numero di colori su schermo nel caso sia necessario migliorare le prestazioni.

La modalità di gioco contro il computer non attira più di tanto e, dopo aver superato un certo numero di livelli, si rivela abbastanza noiosa; fortunatamente è presente lo split screen, per giocare in due sullo stesso computer, in un modo forse un po' caotico agli inizi, ma sicuramente più divertente e coinvolgente.

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)

Non mancano certo ambientazioni graficamente molto interessanti. Se coloreremo di blu altre due bandierine avremo superato questo livello.

Le piastrellone blu sono state create per evitare di fare giri troppo lunghi tra le passerelle.

Quella sorta di aragosta verde è uno degli avversari, e sta pure vincendo!

La modalità in split screen, anche se può risultare un po' confusa, è la più divertente del gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

CYBERSPAZIO

Per rendere l'idea dell'immersione nell'ambiente virtuale si è optato per un metodo di rappresentazione ispirato ad una variante del QuickTime: in ogni ambiente potrete guardarvi intorno girando di 360 gradi, ma quanto vedrete non sarà frutto di un motore 3D bensì l'elaborazione di immagini bitmap collegate tra loro in modo "circolare". Come sempre la cosa può piacere, così come può non dire nulla di speciale: noi siamo più orientati verso la seconda opinione.

NET: ZONE

Un po' tutte le case software hanno una loro idea del cyberspazio e di come questo debba apparire nei loro giochi; Net: Zone *vi propone il famoso mondo virtuale secondo l'interpretazione della Gametek.*

SISTEMA
Win95 / MS-DOS CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
Gametek
SVILUPPATORE
Compro Games
DISTRIBUTORE
Finson
TELEFONO
02/66987036
PREZZO
99.000

SISTEMA MINIMO
In ambiente DOS è necessario un 486-66 MHz con 8 MB di RAM, una ventina di MB di spazio su disco fisso, drive CD-ROM a doppia velocità, una scheda SVGA e una scheda audio compatibile Sound Blaster. Per Win95 un qualsiasi Pentium dovrebbe andare bene.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium, 16 Mega di RAM, 50 Mega di disco fisso per l'installazione completa ed un lettore CD-ROM 4x permetteranno di giocare a Net: Zone in modo ottimale. Il gioco utilizza le DirectX, che installa nel caso non fossero presenti sul sistema.

ZETA VERDETTO

Un titolo tutto sommato onesto ma senza grandissime pretese, che sfigura un po' se comparato ai più noti titoli del genere "multimediale" usciti di recente. Se possibile cercate di dargli un'occhiata prima di procedere all'acquisto.

Le locazioni renderizzate con colori assurdi non mancano, come in qualsiasi produzione "multimediale", nemmeno in *Net: Zone*. Che il cyberspazio abbia carenze cromatiche?

Zel Winters, geniale studioso di informatica e realtà virtuale, scompare all'improvviso un anno fa. Newton, suo figlio, rientrato ad un anno dalla tragica scomparsa in possesso delle apparecchiature di proprietà del padre decide di mettere a frutto le sue abilità di hacker riuscendo a penetrare nel mondo virtuale creato dal genitore, per cercare qualche indizio sull'accaduto. A quanto pare Zel non è scomparso, almeno non nel mondo elettronico… seguendo le registrazioni che questi ha intelligentemente nascosto negli archivi informatici dell'azienda dove lavorava forse riuscirete a dare forma ad una sorta di "Padre virtuale", utilizzando le memorie di Zel su di una entità intelligente del **cyberspazio**. Questo è in breve il vostro scopo all'inizio della storia che, come probabilmente avrete già capito, vi vedrà impersonare il giovane Newton.

Net: Zone si presenta come uno dei tanti giochi della recente ondata "multimediale", con immagini renderizzate ed un sistema di controllo bizzarro ed astratto, stavolta reso necessario dall'ambientazione "cyber" che permea tutta l'avventura. Graficamente si propone in modo tutto sommato sufficiente, senza far sbadigliare il giocatore ma anche senza stupirlo con schermate particolarmente belle da ammirare: dopo tutto con la marea di giochi del genere che ci sono passati davanti da *Myst* in poi, è dura stupirci ulteriormente.

L'avventura, perché di fatto *Net: Zone* è una avventura grafica, si basa su di una trama semplice e senza troppe pretese e gli enigmi, spaziando dal banale al complicato, riescono fortunatamente a non debordare quasi mai nell'illogico, offrendo un certo livello di sfida anche all' avventuriero esperto. Tutto sommato come avventura non regge il paragone con titoli certamente più conosciuti e famosi del genere presenti sul mercato; come prodotto "multimediale" (categoria fin troppo generica perfino oggi, ad anni dalla sua introduzione) riesce a classificarsi come prodotto discreto; certo c'è di meglio, di più interessante e di più famoso, tutto sta a vedere se questo genere di giochi è di vostro gradimento.

Risolvendo le varie sezioni in successione potrete ammirare delle sequenze animate (in grafica interlacciata), anche queste, coerentemente con tutto il resto, senza infamia e senza lode.

Consigliato quasi esclusivamente, con una frase ormai famigerata, agli amanti del genere.

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)

Riuscire a superare queste difese elettroniche sarà una delle vostre priorità iniziali.

Nel cyberspazio di *Net: Zone* non mancano console come questa. Imparerete ad utilizzarle al meglio?

Una delle prime cose che dovrete fare è preparare lo Zeppelin per il volo.

REDSHIFT 2

Vi sono eventi celesti che affascinano e colpiscono sia l'immaginario collettivo che quello individuale. Un oggetto in cima a questa lista è quello che i Greci chiamavano con l'appellativo di "La chiomata" o meglio: "Komethos".

È appena passata la cometa Hale-Bopp, e tutti hanno levato gli occhi al cielo...Ma c'è da chiedersi se il romantico ammasso di ghiaccio volante avrebbe riscosso lo stesso successo anche se i media, con la televisione in prima linea, non ne avessero fatto un argomento da "aperitivo al bar". D'altronde sembra proprio che, perlomeno per la persona media, l'osservazione del cielo debba risolversi nel puro e semplice spettacolo: sole, luna, eclissi, stelle cadenti, Shuttle che esplodono e comuni fuochi d'artificio...E invece lassù c'è di tutto, basta saper guardare. Basta un piccolo telescopio e una notte buia, magari illuminata dal tenue bagliore emanato dallo schermo LCD del portatile su cui avrete installato *Redshift 2*...

È merito della Maris l'aver prodotto questo stupendo atlante che, partendo da nozioni elementari molto semplici, e grazie a parecchi filmati, è in grado di condurci in un magico viaggio tra le stelle e le più avventurose missioni spaziali, verso una conoscenza del cosmo davvero approfondita. A differenza di altri atlanti multimediali, destinati ora al grande pubblico ora all'esperto raffinato, *Redshift 2* riesce alla perfezione nel non facile compito di soddisfare tanto il neofita quanto lo studioso. L'esperto astronomo che non necessiti di generiche informazioni riguardo la corona del sole o che non sia interessato al viaggio - di hollywoodiana memoria - dell'Apollo 13, potrà facilmente individuare qualunque corpo celeste inserendo semplicemente le sue coordinate di latitudine e longitudine e l'ora in cui intende effettuare l'avvistamento. Avrà in risposta l'altezza, l'azimut, i tempi di percorrenza dell'oggetto rispetto al suo angolo di visuale, e, se si tratta di un astro, il momento in cui sorge e tramonta. Una dettagliatissima mappa stellare (stampabile) lo mostrerà poi inserito in mezzo alle costellazioni già note, per consentire una più facile individuazione nel cielo.

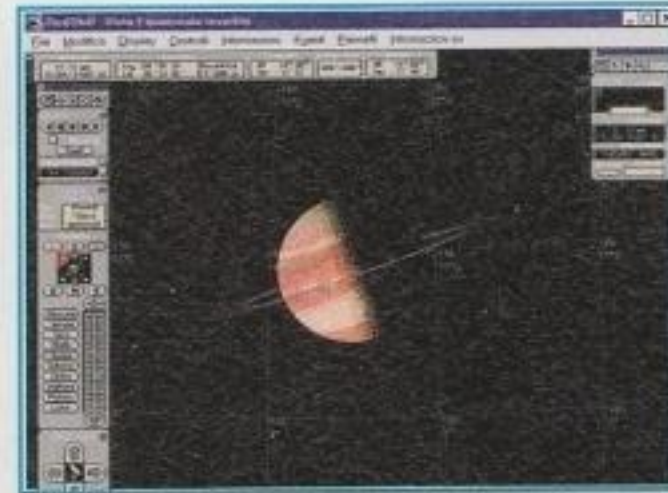
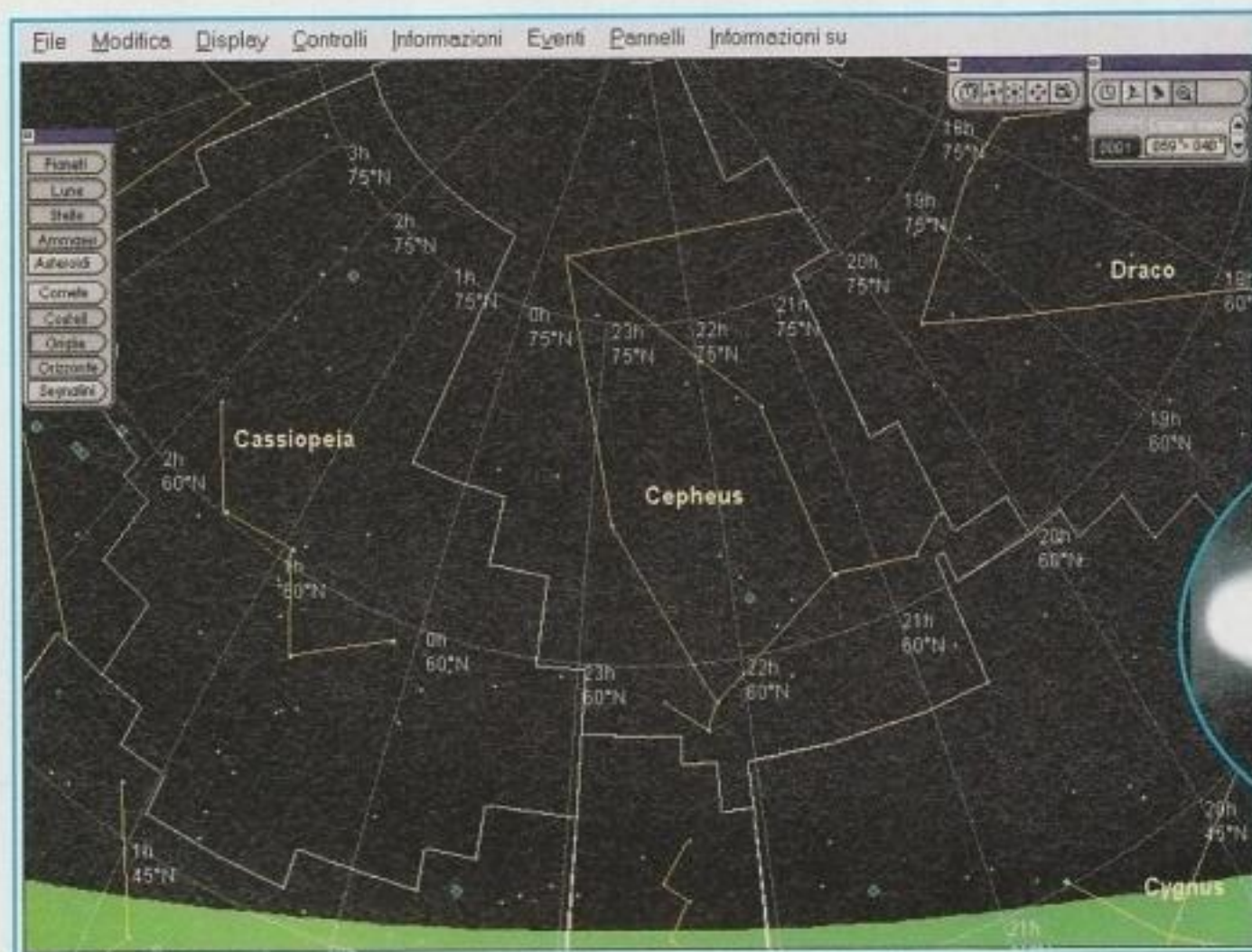
I tour guidati di *Redshift 2* consistono in una serie di lunghi filmati su numerosi temi astronomici.

È possibile consultare una gran quantità di mappe stellari, evidenziando qualunque corpo celeste.

L'installazione è rapidissima (non richiede praticamente spazio sul disco rigido) e altrettanto lo è la fase di apprendimento della ricchissima strumentazione: tutte le operazioni possono essere eseguite, con rapidità ed efficienza, utilizzando alcune barre strumenti a scomparsa presenti sullo schermo. Si possono selezionare o deselezionare interi gruppi o generi di corpi celesti semplicemente cliccando con il mouse sulle mappe stellari.
Vogliamo imparare la posizione delle costellazioni dello'zodiaco ? Basterà selezionare l'apposita voce dal menu principale per vederle

Una nitidissima immagine del pianeta Venere catturata dal radar del Magellan. L'archivio fotografico di *Redshift 2* contiene centinaia di immagini di alta qualità.

Una suggestiva immagine dell'eclissi lunare totale verificatasi tra il 18 e il 19 novembre del 1976. È possibile calcolare la data di ogni futura eclissi.

La galassia di Andromeda fotografata attraverso il telescopio digitale ad altissima risoluzione dell'Osservatorio Astronomico Smithsoniano.

Saturno con i suoi anelli. Il pannello posto nella porzione superiore dello schermo fornisce tutti dati geografico-astronomici relativi al pianeta.

Un'immagine della volta celeste in vista equatoriale, con alcune costellazioni tratteggiate in giallo. Il pannello sulla parte sinistra dello schermo consente di filtrare gli oggetti da visualizzare sulla mappa.

apparire nel "cielo". Poi potremo aggiungere, poco a poco, gli altri corpi celesti, ed imparare a scrutare il cielo con occhi nuovi.
Muovendosi con il mouse sullo schermo e selezionando uno degli innumerevoli "punti luminosi", apparirà una finestra di dialogo che ci darà ogni informazione di sorta sull'oggetto, con tanto di collegamento ipertestuale ad un ricchissimo glossario astronomico.
L'efficienza del prodotto è davvero sorprendente: tutte le informazioni sono accessibili con uno sforzo pressoché nullo. Noi, ad esempio, abbiamo chiesto delucidazioni su di un corpo stranamente luminoso, per noi sconosciuto: il programma ci ha informato che si trattava del Sole (santa ignoranza!),e, probabilmente per mortificarci, ce ne ha indicato la descrizione azimutale e la declinazione celeste con riferimento, in mancanza di un altro input preciso, all'ora esatta in cui avevamo effettuato la richiesta! Nel contempo, si sono illuminate alcune icone poste nella parte alta dello schermo: era un modo per invitarci alla consultazione di un tutorial, a partecipare ad un tour guidato sull'argomento (ricchissimo di filmati) e a visionare una gran quantità di immagini. Le possibilità offerte da *Redshift 2* sono talmente tante che è impossibile trattarle in quest'ambito, neppure in sintesi. Tuttavia non possiamo non citare almeno la possibilità di effettuare il calcolo (e visualizzare la rappresentazione grafica) delle eclissi solari e delle congiunzioni planetarie, relativamente a qualunque periodo storico.

Ma l'opzione decisamente più affascinante - e l'abbiamo tenuta per ultima appositamente - consiste nel poter ripetere virtualmente tutti i più famosi viaggi spaziali (sonde e navicelle) della storia. E vi assicuriamo che si tratta di un'esperienza davvero emozionante!

Dunque, riassumendo, ci troviamo di fronte ad un prodotto davvero molto valido (e completamente in italiano) che ci sentiamo di consigliare tanto ad un pubblico giovane che ad uno già esperto o che comunque vuole rinfrescare le proprie nozioni, preparandosi a sbalordire amici e nuove conquiste, sulla spiaggia nelle sere d'estate...

Ulisse Provolo

SISTEMA
WIN/MAC CD-ROM
GENERE
Atlante multimediale
SOFTWARE HOUSE
Maris
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Software & Co.
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L. 129.000

SISTEMA MINIMO
Un processore 386SX, con 8 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, scheda audio compatibile Windows, mouse, Windows 3.1. Gli utenti Mac devono disporre almeno di LCII, con 8 MB di RAM di cui 2,5 disponibili, CD-ROM a doppia velocità e System 7.0.

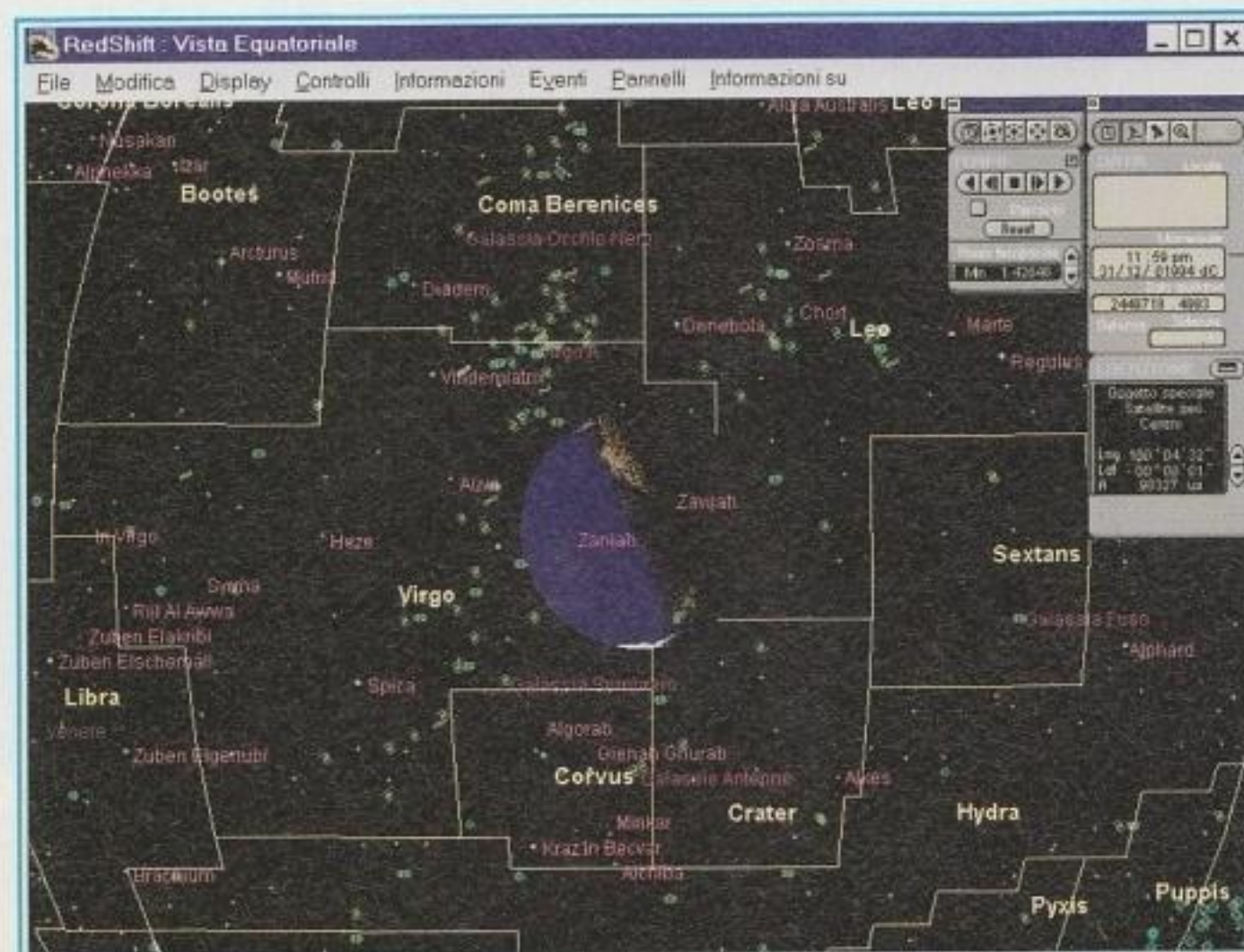
SISTEMA CONSIGLIATO
Processore 486 DX2 66, meglio se superiore, scheda video 16 bit in grado di supportare la modalità a migliaia di colori.

ZETA VERDETTO

Raramente ci è capitato di vedere un prodotto tanto ricco quanto Redshift 2. *Il database di immagini e informazioni disponibili è vastissimo, e la comoda interfaccia utente unisce una grande facilità di utilizzo ad un efficienza davvero degna di nota.*

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLECRUISER 3000AD

Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.

"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)

"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)

"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)

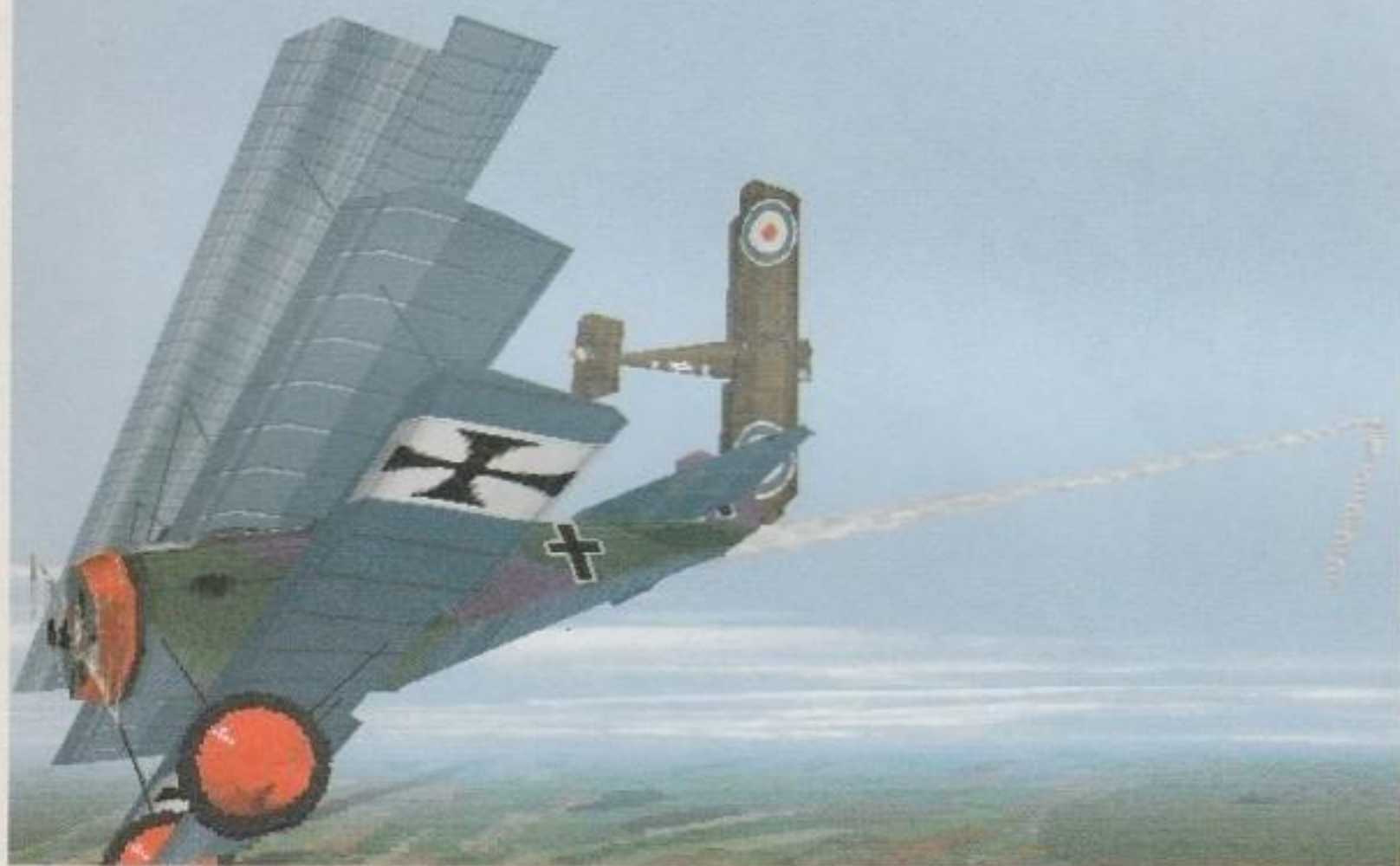
MANUALE IN ITALIANO

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**

Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo mese vi presentiamo due indispensabili guide per padroneggiare i biplani di Flying Corps *e uscire incolumi (e vittoriosi) dagli oscuri meandri di* Diablo. *Come se ciò non bastasse, troverete alcuni pratici consigli per "incarnare il male" in* HOM&M. *Avete completato un gioco? Spedite la soluzione in busta chiusa a Studio Vit - SOS - Via Aosta, 2 - 20155 Milano.*

FLYING CORPS

La superba simulazione di volo della Rowan continua a mietere vittime tra i nostri lettori. Per questo, ZETA vi propone una guida davvero esclusiva, scritta in collaborazione con uno dei playtester del gioco, Mahendra Sampath.

Consigli Generali

La maggior parte dei videogiocatori ritiene che tutte le simulazioni di volo siano uguali. Questo non è assolutamente vero, e *Flying Corps* ne è la prova: i duelli aerei su biplani sono molto diversi, spesso più complessi, dei corrispondenti combattimenti moderni a bordo di caccia equipaggiati di radar, postbruciatori, HUD, e così via. Durante la Prima Guerra Mondiale, trovarsi ad una quota più alta del nemico voleva dire decidere quando e come iniziare il duello, e come risultato, le tecniche di combattimento e le tattiche aeree erano decisamente più importanti di quanto non lo siano al giorno d'oggi.

La mancanza del radar vi permette di volare letteralmente fin sotto il naso del vostro avversario, se riuscite ad avvicinarvi dal suo angolo cieco, e per quanto riguarda l'HUD, beh, dovrete cavarvela con qualche indicatore, una bussola e un mirino - non molto, effettivamente. Per sopperire alla mancanza dei moderni ritrovati tecnologici, ai tempi del Barone Rosso era necessario coraggio, un certo istinto e, soprattutto, molta bravura.

I caccia su cui volerete in *Flying Corps* sono tra i primi velivoli da combattimento mai creati dall'uomo, e le loro caratteristiche di volo riflettevano le tattiche preferite dal pilota. Infatti, le caratteristiche più importanti di un caccia erano la velocità e il raggio di virata, e, spesso, un aumento di uno dei due fattori significava un deterioramento dell'altro. Conoscere i punti di forza del vostro caccia e i punti deboli del vostro avversario vi permetterà di uscire vincitori da qualsiasi duello.

I Duelli nel Cielo

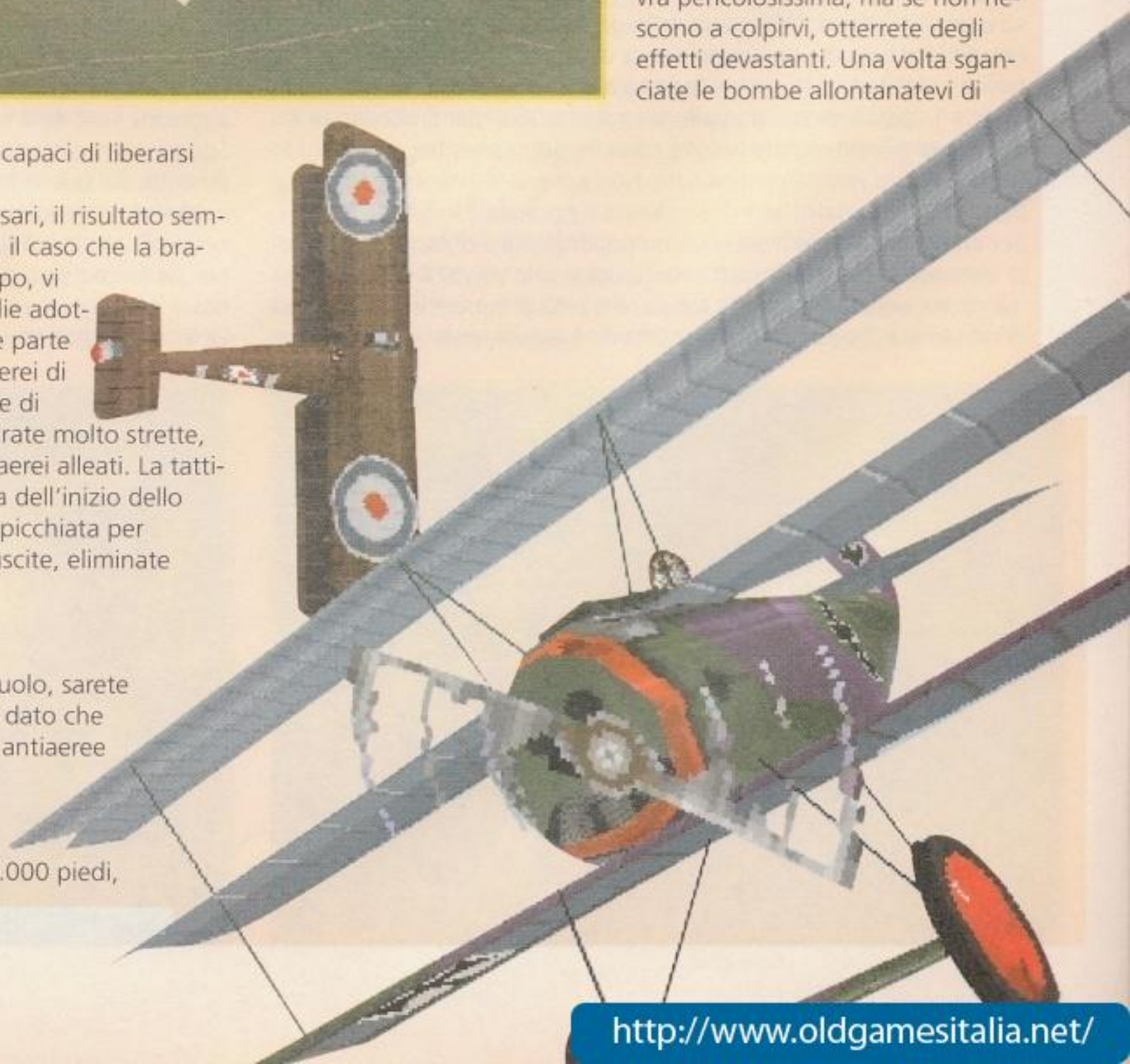
La cosa più importante, durante un duello, è mantenere i nervi ben saldi. Non otterrete nulla sparando all'impazzata, cercando di tallonare un nemico mentre un altro vi sta sforacchiando la coda. In primo luogo, tutti i caccia di questo periodo sono aerei particolarmente fragili e, quindi, basta qualche colpo andato a segno per compromettere la stabilità e le performance di un velivolo. Spesso, vedrete i piloti avversari fuggire verso la propria base dopo che li avrete colpiti anche in punti non vitali. In secondo luogo, è impor-

http://www.oldgamesitalia.net/

tantissimo imparare a virare senza perdere quota. È altrettanto vitale riuscire a decelerare in virata, in modo da restringere il raggio della virata stessa. Durante un duello, cercate sempre di tenere d'occhio i vostri wingman. Abbandonate anche i bersagli più semplici se vedete uno dei vostri compagni di volo nei guai. I caccia più lenti e più agili hanno normalmente la meglio in un duello aereo - è il caso del Camel o del Fokker DR1, entrambi in grado di virare molto stretti e capaci di liberarsi anche dell'inseguitore più appiccicoso!

Quando si scontrano due interi squadroni avversari, il risultato sembra una caotica battaglia, dove a decidere è più il caso che la bravura. Sbagliato! Osservando i duelli di questo tipo, vi accorgerete che i piloti di entrambe le squadriglie adottano delle tattiche particolari. Quando prendete parte ad una battaglia in cui sono presenti parecchi aerei di entrambi gli schieramenti, evitate assolutamente di effettuare, soprattutto all'inizio dello scontro, virate molto strette, dato che potreste facilmente collidere con altri aerei alleati. La tattica migliore è picchiare verso il basso poco prima dell'inizio dello scontro e utilizzare la velocità accumulata nella picchiata per impennare e colpire i nemici dal basso - se ci riuscite, eliminate subito il capo della squadra nemica.

Attacchi al Suolo

Quando dovrete bombardare degli obiettivi al suolo, sarete costretti ad esporvi a rischi particolarmente alti, dato che dovrete perdere quota e sorvolare le postazioni antiaeree che sicuramente circondano il vostro obiettivo. Esistono due tattiche diverse: la prima è ottima per gli obiettivi statici o gli edifici. Dovrete avvicinarvi al vostro obiettivo a una quota di circa 3.000 piedi, ridurre al minimo il motore e gettarvi in una picchiata quasi perpendicolare all'obiettivo. A 1.500 piedi fate risalire di giri il motore, e poi sganciate le bombe, giusto prima di iniziare la richiamata. State attenti, perché se quando le bombe esplodono siete sotto i 100 piedi di quota, correrete il rischio di danneggiare il vostro stesso aereo. Se dovete attaccare un treno o un convoglio, dovrete iniziare il passaggio radente da dietro l'obiettivo e da una quota di appena 150 piedi. È una manovra pericolosissima, ma se non riescono a colpirvi, otterrete degli effetti devastanti. Una volta sganciate le bombe allontanatevi di

GLI AEREI CHE PILOTERETE

FOKKER DR1 Tedesco
Questo triplano è ottimo per i duelli aerei dato che può contare su una velocità di virata incredibile e su un'ottima velocità di salita in quota, a spese però di una velocità massima decisamente ridotta.
Il Dr1 si è rivelato eccezionale anche per mitragliare la fanteria, bombardare i tank nemici e le posizioni al suolo.
È anche discreto nelle missioni di scorta, dato che potete rimanere vicini agli aerei che dovete proteggere e potete risalire in quota molto velocemente dopo un duello.

ALBATROSS D111 Tedesco
Un buon aereo, molto affidabile, che si rivela ottimo per i principianti. La sua maneggevolezza e la sua velocità possono superare quelle della maggior parte degli aerei alleati, almeno a bassa quota.
Questo aereo utilizza una mitragliera doppia che spara attraverso le eliche direttamente davanti al pilota, e che può scatenare una tempesta di fuoco in grado di fare letteralmente a pezzi qualsiasi nemico.

NIEUPORT 28 Alleato
Questo è il caccia più debole tra quelli a disposizione del giocatore alleato. Anche se possiede una discreta velocità e una buona maneggevolezza, ha la tendenza a perdere addirittura le ali se il pilota lo utilizza in picchiata.

SOPWITH CAMEL Alleato
Mortale per i nemici e inseparabile vostro alleato, questo aereo può contare su una capacità di virata e di salita in quota superiore a qualsiasi aereo suo contemporaneo.
Il Camel possiede però dei controlli davvero sensibili, che richiedono una supervisione continua e costante - questo lo rende un caccia adatto solo a piloti davvero esperti.

SE5A Alleato
Il nostro aereo preferito. Possiede una velocità e una stabilità superiori a quelle del Camel, ma allo stesso tempo è maneggevole e manovrabile.
L'S5Ea può essere utilizzato sia per duelli aerei in virata che per la tattica dello "Zooming". Se dovesse venir colpito, la sua stabilità vi permetterà, nella maggior parte dei casi, di planare in tutta sicurezza a terra.

SPAD Alleato
Lo Spad è il biplano più veloce in *Flying Corps* - in picchiata può superare i 200 nodi all'ora. Ottimo per lo "Zooming", si rivela particolarmente efficace per le missioni in solitario dato che può raggiungere una quota molto elevata e può battere in picchiata o in salita qualsiasi rivale. Non lasciatevi ingaggiare in duello, dato che lo Spad possiede una velocità di virata bassissima: se tentate di rallentarlo, diventerà pesante in coda ed entrerete in picchiata. Inoltre i tempi di recupero da uno stallo sono lunghissimi, quindi non effettuate manovre pericolose sotto i 3.000 piedi.

almeno 1.000 piedi e poi effettuate un altro passaggio.
Se infine dovete attaccare dei carri armati, la tattica da utilizzare è diversa. Normalmente i carri sono allineati tra loro e abbastanza vicini. Dovrete avvicinarvi ad essi lateralmente, sganciando non più di un paio di bombe per ogni passaggio. Essendo molto vicini tra loro, dovreste colpirne più di uno anche con poche bombe.

Lo Zooming

Lo "zooming" è una tecnica di attacco adatta solo ai caccia più veloci e quindi meno maneggevoli, come ad esempio lo Spad. Utilizzando la migliore capacità di salita in quota del vostro aereo, dovrete portarvi a un'altitudine superiore rispetto al vostro nemico di circa 1.000 piedi. Posizionatevi dietro ad esso e quindi abbassate il numero di giri del motore mentre contemporaneamente picchiate verso la vostra vittima predestinata. Non appena vi avvicinate troppo al bersaglio, richiamate l'aereo, accelerate e riportatevi in quota, pronti per un'altra letale picchiata. Con un po' di abilità e di fortuna, inizierete a muovervi dietro al vostro nemico come uno yo-yo! Il pericolo maggiore, utilizzando questa tattica, è quello di entrare in stallo in fase di richiamata. Dovendo attaccare un bombardiere, potete utilizzare la tecnica dello "zooming" anche con aerei più lenti dello Spad.

La Virtù del Comando

Quando dovrete mettervi al comando di uno squadrone, potrete rendervi la vita molto più semplice esaminando attentamente il briefing della missione e decidendo di conseguenza il tipo di formazione da adottare. Se volete aumentare il vostro punteggio personale e il numero di abbattimenti, utilizzate una formazione a triangolo, mettendovi al vertice. Altrimenti, se preferite salvaguardare le vite dei vostri compagni, scegliete una formazione che vi permetta di aggredire i lati della squadriglia nemica.
Spesso, le missioni comprendono situazioni ben diverse da quelle descritte dal briefing, e vi può capitare di rimanere isolati a causa di un imprevisto o per una serie di abbattimenti operati dal nemico. Se rimanete soli, cercate di guadagnare quota il più velocemente possibile, perché se uno squadrone nemico vi attaccasse mentre vi trovate a bassa quota, non avreste scampo.
Se invece vi trovate a una quota maggiore, potrete fuggire senza pro-

blemi, dato che se tentano di salire in quota per inseguirvi, perderanno velocità e li seminerete con estrema facilità. Ricordatevi però che se state dirigendovi verso un obiettivo e dovete seguire la stessa rotta per tornare a casa, li ritroverete immancabilmente sul vostro percorso.
Se state cercando di accumulare abbattimenti, tentate di colpire gli aerei nemici danneggiati che cercano di abbandonare lo scontro. Infatti, conta come vittorioso quello che colpisce l'aereo nemico per ultimo. Infine, ogni volta che ne avete la possibilità, innaffiate con i vostri mitragliatori le squadriglie nemiche mentre sono ancora in formazione. Anche se andranno a segno solo pochi colpi, c'è sempre la possibilità che colpiate il pilota o il motore di un nemico.

Le Campagne

Le campagne sono la vera anima di *Flying Corps*. Le sottili differenze che le caratterizzano e il fatto che ogni missione è diversa da un'altra rende quasi impossibile scrivere una "soluzione" vera e propria. Tuttavia, di seguito elenchiamo qualche consiglio che si rivelerà senz'altro utile.

Flying Circus

In questa campagna, prenderete i comandi dei Jasta 11 nel periodo in cui erano i dominatori assoluti dei cieli della Francia. I piloti della vostra squadriglia, temerari e audaci al punto di colorare i propri aerei con toni brillanti al posto dei "pattern" mimetici verde-grigio, diventarono famosi con il nomignolo di "Circo Volante". Il Barone Von Richtofen decise di colorare il suo caccia di un rosso brillante, in modo che i nemici potessero riconoscerlo a vista.
Impersonerete nientemeno che il fratello del Barone Rosso, e il vostro obiettivo sarà di aumentare il numero delle vostre vittime da 16 a oltre 52 (il numero di abbattimenti di vostro fratello) nel giro di un mesetto, senza perdere l'intera squadriglia.
Nel corso della campagna, potrete sfidare assi nemici in duelli solitari. Nella prima missione dovrete eliminare quattro bombardieri nemici sprovvisti di scorta - non dovrebbe essere un problema abbatterne almeno tre. Dopo il "debriefing", potrete scegliere tra tre missioni diverse, ognuna localizzata in una diversa area.
Cambrai è sicuramente il fulcro dell'azione, ma è una zona rischiosa da sorvolare, anche perché è sorvegliata dal 56° squadrone, guidato dall'asso inglese Albert Ball. Se sceglierete di farvi accompagnare da tutti i vostri wingman, rischierete di perderne parecchi, e, insieme a loro, anche il comando della squadriglia. Se ne prenderete troppo pochi, vi ritroverete in condizioni di inferiorità numerica. In un gioco "normale", la cosa migliore sarebbe salvare prima del decollo e ricaricare in caso di fallimento, sapendo al secondo tentativo dove i nemici vi aspettano. Sfortunatamente per voi *Flying Corps* è totalmente imprevedibile sotto questo punto di vista, e quindi non serve a nulla salvare prima della missione, perché al secondo tentativo la situazione sarà sicuramente mutata.
Lasciate perdere questa missione, almeno per il momento. Douai è la seconda missione disponibile, in cui potrete correre qualche rischio in più. Troverete comunque intensi combattimenti, ma avrete la possibilità di abbattere un numero maggiore di nemici, aumentando il vostro punteggio e, contemporaneamente, il morale dei vostri uomini.

Tank Battle

In questa campagna dovrete sopravvivere a un massiccio assalto di tank inglesi portato contro la linea tedesca con il supporto aereo del Royal Flying Corps e dell'artiglieria di Sua Maestà. La campagna dura solo tre giorni, durante i quali dovrete però effettuare cinque missioni

al giorno (il tempo di atterrare per il rifornimento e poi di nuovo in aria).
La prima missione inizierà proprio durante l'improvviso attacco degli inglesi contro il vostro campo aereo. Non tentate neanche di salvare gli edifici, è impossibile. Concentratevi invece sulla protezione del convoglio di autocarri (alla vostra destra al momento del decollo). Più autocarri salverete, maggiore sarà il numero di apparecchi che potrete utilizzare nelle successive missioni. La minaccia principale proviene proprio dai carri armati, che sono così vicini che se non vi sbrigate a decollare, ve li ritroverete davanti!
Per prima cosa effettuate un paio di passaggi radenti sganciando le vostre bombe, dopodiché tentate di salvare il vostro wingman Otto Konnecke che, essendo un asso, si getterà immediatamente all'inseguimento dei più numerosi caccia inglesi. Potrete scegliere se salvarlo, e ritrovarvi con un wingman davvero eccezionale per il resto della campagna, oppure tentare di salvare un numero maggiore di autocarri, per disporre di un numero superiore di aerei durante le missioni successive. Qui, nessuno è riuscito a farcela su entrambi i fronti.

Dopo l'evacuazione le vostre missioni verranno pianificate dalla schermata delle mappe, dove dovrete posizionare i waypoint della vostra squadriglia. Se posizionate un waypoint su un gruppo di carri nemici, i vostri uomini li attaccheranno automaticamente. Quando selezionate questi waypoint, cercate però di proteggere le postazioni anti-tank tedesche, dato che possono respingere qualche carro isolato, ma non sopravvivere a un assalto in grande stile. State anche all'erta per i numerosi bombardieri che tenteranno di eliminare queste postazioni dall'alto.
Verso la metà della campagna la situazione andrà probabilmente peggiorando. Se i carri nemici arrivano a metà della mappa dovrete abbattere i ponti, in modo da impedire ai carri di superare facilmente le postazioni anti-tank. I vostri superiori vi consiglieranno di aggredire le basi nemiche - si tratta di una missione particolarmente rischiosa, anche se siete accompagnati da Otto. La tattica migliore è di arrivare sulla base nemica a bordo di un solitario Albatross, piombare in picchiata sugli hangar e sganciare tutte le bombe che avete a vostra disposizione, e infine sfruttare la velocità accumulata nella picchiata per filarvela alla svelta. Non tentate di risalire in quota se venite inseguiti dai Camel inglesi. Al terzo giorno, o vi ritroverete a distruggere i resti delle forze inglesi, oppure a difendere l'ultima linea prima del vostro campo. Se rientrate nel caso, prendete tutti gli aerei che potete e attaccate i tank nemici, che a questo punto non dovrebbero più poter contare sulla copertura aerea inglese.

Hat in The Ring

Praticamente, dovrete rincorrere la gloria! Come l'asso americano Eddie Rickenbacker, in questa campagna dovrete salire tutti i gradi della scala gerarchica abbattendo un nemico dopo l'altro fino ad arrivare al comando dell'intera squadriglia e a ricevere la Congressional Medal of Honor.
All'inizio della campagna scoprirete che non avete alcun controllo sulla missione che dovrete compiere. La differenza principale è che gli altri aerei della squadriglia seguiranno il capo, non voi. Questo significa che se volete sopravvivere, dovete voi stessi seguire il piano del capo e la formazione di volo, piuttosto che abbandonarvi a duelli solitari alla prima occasione.
Tuttavia, dato che inseguite la gloria, quando la vostra squadriglia si scontrerà con il nemico dovrete tentare di abbattere qualche aereo extra, mentre i vostri compagni, decisamente più cauti, tenteranno di posizionarsi al sicuro. Un altro metodo per mostrarsi coraggiosi è gettarsi in soccorso di qualsiasi aereo alleato minacciato dal nemico.
Tentate soprattutto di salvare i bombardieri, cercando però di non farvi distrarre da un singolo nemico. In queste situazioni, scoprirete che il resto della squadriglia vi lascerà indietro per procedere al seguito del capo, il cui obiettivo principale sarà quello di completare la missione senza perdere troppi uomini. Anche se può apparire strano a dirsi, tutto sommato questa situazione può rivelarsi vantaggiosa. Lasciando ai vostri compagni il completamento della missione, potrete dedicarvi all'abbattimento in solitario di numerosi apparecchi nemici. Man mano che salirete di grado, apparirà una piccola icona in basso a sinistra nella schermata delle missioni. Questa icona vi consente di scegliere particolari missioni come volontario, divise in quattro gruppi principali. "Ballon Busting" è perfetta per i piloti solitari. La tattica migliore è picchiare sotto il pallone a una distanza di circa 1.500 piedi, quindi richiamare l'aereo e colpire il pallone da sotto. In questo modo, avrete abbastanza tempo per distruggere il pallone in un solo passaggio. Accettate di partecipare a "Three Fingered Lake" solo quando potrete utilizzare lo Spad. Grazie alla velocità di questo apparecchio, potrete muovervi agilmente da una parte all'altra del lago abbattendo i tre palloni in poco tempo, lasciandovi dietro le pattuglie nemiche. Tuttavia, le batterie antiaeree intorno ai palloni sono inferocite, quindi state molto attenti. Se cercherete di guadagnare quota mentre siete ancora nel raggio di attacco delle batterie, non sopravviverete a lungo. Al contrario, nelle missioni di scorta utilizzate il Nieuport, che vi permette di manovrare agilmente a velocità molto ridotte. Ordinate ai vostri compagni di volo di aggredire il nemico a vista: in questo modo saranno in grado di abbattere qualche

aereo avversario prima che il grosso arrivi addosso ai bombardieri. Man mano che la guerra, e di conseguenza la campagna, andrà avviandosi alla sua naturale conclusione, le missioni diventeranno sempre più pericolose. Assicuratevi sempre di completare la missione assegnata prima di darvi alla caccia di apparecchi nemici, spinti dalla brama di gloria.

Spring Offensive

Nella primavera del 1918, i tedeschi lanciarono un'offensiva in grande stile contro le forze alleate, nel tentativo di respingerle prima che gli USA riuscissero a posizionare tutte le loro truppe. I tedeschi potevano contare sull'enorme numero di mezzi e di risorse umane che l'uscita dal conflitto della Russia aveva liberato dal fronte orientale. Solo nel primo giorno, gli inglesi furono respinti di ben 10 miglia e persero oltre 38.000 uomini.

Appena arriverete alla base, dovrete completare le due missioni di addestramento. Nella prima, dovrete rimanere incollati alla coda del vostro comandante a una distanza non superiore ai 100 metri nei tre minuti in cui esegue delle acrobazie da brivido.

Nella seconda, dovrete "attaccarlo" (si tratta ovviamente di una esercitazione) piombandogli addosso dalle nuvole. Nella prima missione si tratta solo di fare un po' di pratica con i comandi. Nella seconda, si rivelano particolarmente utili le visuali esterne selezionabili dal tastierino numerico.

Le missioni che affronterete in seguito decideranno l'entità delle forze in campo nella missione finale. Dovrete completare con successo ogni missione, e nel contempo abbattere il maggior numero di aerei presenti nel settore. Quando vi guadagnerete il controllo della squadriglia, cercate di salvare i piloti migliori per le missioni di attacco al suolo.

La missione più pericolosa è senz'altro l'attacco semisuicida alla base del Jasta 11, da eseguire in profondità oltre il fronte in un territorio pieno zeppo di mortali Fokker. Vi consigliamo caldamente di rimanere sopra le nuvole finché non raggiungerete il campo nemico, anche se i vostri compagni dovessero gettarsi nel combattimento. Le bombe che avete a bordo sono sufficienti per distruggere i due hangar più grandi - resistete alla tentazione di entrare in combattimento, almeno fino a quando non avrete distrutto la base.

Quando arriverete all'ultima missione, dovreste ormai sapere se la guerra sta volgendo al meglio o meno. Potrete in ogni caso tentare di riequilibrare le sorti del conflitto nella battaglia finale, in cui sarete chiamati a bloccare l'attacco terrestre diretto verso Amiens. Fate decollare tutto quello che ha le ali e ordinate ad almeno tre wingman di attaccare i velivoli nemici. Lasciate perdere i fanti e concentratevi sui carri armati tedeschi.

Il problema maggiore in questa missione saranno le vostre munizioni.

Distruggere un carro con i mitragliatori è praticamente impossibile, quindi dovrete eliminarli con le bombe.

È possibile distruggere due carri con una sola bomba se si riesce a farla cadere proprio tra di essi. In questa missione vi giocherete tutto: o la completate, e vincete, o fallite miseramente. D'altra parte, questa è la guerra...

I DIECI CONSIGLI PIÙ UTILI

1. Assicuratevi che non vi siano altre squadriglie nemiche intorno a voi prima di spedire la vostra squadra all'attacco degli avversari.
2. Assicuratevi di aver identificato un obiettivo prima di aprire il fuoco. Il cosiddetto "fuoco amico" può essere letale.
3. Se venite coinvolti in un duello aereo liberatevi delle bombe. In questo modo perderete peso e acquisterete velocità.
4. Tenete da parte almeno 100 colpi nelle vostre mitragliere per il viaggio di ritorno.
5. Se non riuscite a liberarvi di un aereo nemico che vi sta tallonando, picchiate verso il suolo ed eseguite qualche manovra acrobatica. Vi seguirà, ma non sarà in grado di ripetere le vostre acrobazie, e molto probabilmente entrerà in stallo, senza disporre della quota necessaria per recuperare il velivolo.
6. Quando entrate in picchiata tenete sempre sotto controllo la vostra velocità, perché anche lo Spad può perdere le ali se picchiate troppo velocemente.
7. Mentre i vostri wingman stanno bombardando un obiettivo al suolo copriteli dall'alto, e iniziate il vostro passaggio radente solo quando hanno completato i loro.
8. Se non possedete un joystick utilizzate il comando SHIFT+K per modificare la sensibilità della tastiera e rendere il vostro apparecchio più o meno maneggevole.
9. Non avvicinatevi troppo alla coda di un aereo a cui state sparando. Se esplode, i resti potrebbero colpire il vostro stesso velivolo.
10. Cercate sempre di atterrare. Se venite colpiti scendete anche con il motore spento, come un aliante. Se invece avete perso parte di un'ala utilizzate il timone (tasti CANC e INS) per tenervi allineati al suolo. Rimarrete stupiti dalle capacità del vostro aereo!

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di MARIO POLTRONIERI

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996.
Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona! Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale ! GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA S...
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.l...

DIABLO

Eliminate il Diavolo in persona e salvate il mondo dalla sua antica malvagità. In pratica, un GdR dove quello che conta è l'azione...

Più che un vero e proprio GdR, *Diablo* della Blizzard si è dimostrato uno dei migliori arcade degli ultimi anni. Tuttavia, a volte può risultare parecchio difficile completare alcuni dei suoi livelli. Dato che *Diablo* genera i livelli casualmente, non è possibile scrivere una guida passo-dopo-passo. Al contrario, ZETA pubblica una serie di consigli su quale personaggio scegliere, sui vari oggetti che troverete e le varie Quest che dovrete affrontare.

CARATTERI DI CLASSE

La prima decisione che dovrete prendere è quale classe scegliere per il vostro personaggio. Anche se ogni classe può, in teoria, utilizzare ogni oggetto o incantesimo presente nel gioco, ognuna delle tre classi disponibili ha i propri punti di forza e punti deboli, che determineranno la strategia che dovrete adottare per vincere. La differenza principale tra una classe e l'altra è data dai valori massimi che ogni personaggio può assumere, e da quanti punti vita e punti magia può guadagnare ad ogni avanzamento di livello. Questa scelta è vitale nelle partite multiplayer, dove è essenziale entrare far parte di un gruppo con diversi personaggi.

ASSEGNARE I PUNTI AVANZAMENTO

La decisione più importante che dovrete prendere dopo aver scelto il vostro personaggio è quale equipaggiamento utilizzare e come impiegare i punti avanzamento.

Per quanto riguarda l'equipaggiamento, si tratta essenzialmente di una vostra libera scelta. In ogni partita a *Diablo* troverete decine e decine di armi e armature magiche, e altri oggetti che potrete utilizzare per migliorare le vostre abilità in particolari settori. Un Mago, ad esempio, utilizzerà quasi certamente oggetti che aumenteranno la sua capacità di lanciare incantesimi, ma potrebbe anche scegliere oggetti che lo aiutino dove è più debole, ovvero nel corpo a corpo.

Allo stesso modo, esistono diverse strategie per sfruttare i punti avanzamento. La prima, più semplice, è di distribuire i cinque punti tutti nell'abilità primaria. Non è però una tattica particolarmente efficace - non importa quando sarà forte il vostro Guerriero, se ha poca vitalità, prima o poi morirà comunque.

La seconda strategia è di utilizzarli "là dove mi servono ora", ovvero utilizzare i punti avanzamento negli attributi dove avranno un effetto apprezzabile immediatamente. Per esempio, se avete appena trovato un libro che vi può insegnare un potentissimo incantesimo, ma il vostro attributo relativo non è abbastanza elevato, potrete scegliere di utilizzare i punti avanzamento in quel particolare attributo. Il problema di questa tattica è che si rivela miope, a lungo andare - quella che potrebbe sembrarvi una buona idea ora, potrebbe rivelarsi non più tale dopo poche sessioni di gioco.

Forse la tattica migliore è di utilizzare due punti nella vostra caratteristica principale, e uno negli altri tre attributi. In questo modo, avrete a vostra disposizione un personaggio ben bilanciato che però ha come punto di forza l'attributo principale. D'altra parte, se avete bisogno di un livello magico più alto per imparare un nuovo incantesimo, potete cercare qualche oggetto che vi aiuti in quel campo, senza sprecare inutilmente preziosi punti avanzamento.

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLA RICERCA DELLA QUEST

In ogni partita di *Diablo*, il vostro personaggio dovrà affrontare una serie di Quest, che gli verranno affidate dai personaggi che incontrerà (essenzialmente, gli abitanti del villaggio) o di cui potrà venire a conoscenza leggendo alcuni libri presenti all'interno del dungeon. La struttura casuale del gioco significa che ben poche partite conterranno tutte le Quest, ma in ogni caso ne incontrerete qualcuna. Di seguito forniamo una guida completa, in ordine alfabetico, alle Quest presenti nel gioco, con suggerimenti e consigli su come completarle, oltre a un'indicazione (ovviamente approssimativa) del livello in cui dovrebbero apparire. Un dungeon può avere fino a 16 livelli.

Anvil of Fury
Assegnata da: Griswold il Fabbro
Livello: 9 o 10
Premio: Griswold Edge (arma unica)
In uno dei livelli della caverna troverete una penisola in mezzo a un lago di lava, con un sacco di mostri che la circondano. La Anvil si trova proprio al centro della penisola. Prendetela e portatela a Griswold per ricevere il premio.

Archbishop Lazarus
Assegnata da: Cain il Vecchio
Livello: 14 o 15
Premio: Almeno tre oggetti magici
Otterrete la Quest portando la Lazarus' Staff a Cain. Tornate poi al portale rosso (normalmente al livello 15) che vi porterà al suo Regno. Eliminate tutti i mostri e prendete i libri, quindi mettetevi sui cerchi grigi e utilizzate i libri per farvi teletrasportare in differenti aree del livello. Prima o poi finirete davanti allo stesso Lazarus, che dovrete eliminare. Dopo averlo ucciso, apparirà il portale rosso che vi permetterà di tornare indietro.

Black Mushroom
Assegnata da: Adria la Strega
Livello: 9 o 10
Premio: Spectral Elixir (+3 permanente in tutti gli attributi)
Nel nono livello potrete trovare un libro chiamato "Fungal Tome". Portatelo da Adria per ricevere la Quest. Tornate al dungeon e cercate il gruppo di funghetti - dovrebbe apparire un fungo nero, che dovrete portare a Adria. Questa vi dirà che il Guaritore ha bisogno di un Demon Brain. Intorno al nono livello, uccidendo un mostro, dovrebbe saltarne fuori il cervello. Portatelo a Pepin il Guaritore e vi consegnerà lo Spectral Elixir. Da veri gentiluomini, portate questa ampolla a Adria, che vi permetterà di tenerla per voi.

IL GUERRIERO

I guerrieri sono ovviamente ottimi combattenti in grado di affrontare i nemici in corpo a corpo utilizzando qualsiasi arma bianca disponibile.
L'attributo più importante per i guerrieri è la forza, che può essere portata fino allo strabiliante valore di 250 (per giunta migliorabile da oggetti magici) e questo permette ai guerrieri di infliggere ingenti danni con i loro colpi. Questa classe gode anche di punti-vita che aumentano, più che in ogni altra classe, con l'aumentare della vitality. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che i guerrieri non potranno mai contare su buoni livelli di Mana.
Di solito è piuttosto semplice iniziare a giocare con un guerriero, dato che si possono uccidere con tranquillità tutti i mostri presenti nei primi livelli, compreso il Butcher (generalmente, la prima Quest). Man mano che l'avventura procede, il guerriero può competere con qualsiasi mostro incontri, ammesso che forniate al vostro personaggio oggetti magici, armature e armi che lo aiutino nella sua difficile missione.
Il problema maggiore per i guerrieri sono i mostri in grado di attaccare a distanza. Per questo motivo conviene portare nel proprio inventario un arco come arma secondaria, o alternativamente imparare un paio di buoni incantesimi da attacco.

http://www.oldgamesitalia.net/

The Butcher
Assegnata da: L'uomo ferito fuori dalla Chiesa
Livello: 2
Premio: Butcher's Cleaver (arma unica)
Non è difficile trovare il Butcher (ovvero, il Macellaio). Basta cercare una stanza di media grandezza piena di cadaveri squartati. Appena aprirete le porte vi caricherà, colpendovi a ripetizione con la sua arma. Il Guerriero dovrebbe riuscire a batterlo in corpo a corpo, mentre il Ladro e il Mago faranno meglio a cercarsi una stanza con un'unica porta. Fatevi seguire dal Butcher, entrate nella stanza e chiudete la porta prima che il vostro inseguitore entri. Dopodiché, colpitelo dalle finestre con incantesimi o armi a lungo raggio. Alternativamente, raggiungete le scale per il livello superiore, mettetevi dietro ad esse, e fate in modo che il Butcher le salga. Potrete colpirlo mentre rimane impalato senza muoversi!

Chamber of Bone
Assegnata da: Un libro nel Dungeon
Livello: 6
Premio: Oggetti magici introvabili e l'incantesimo Guardian
Cercate le scale che conducono alla Camera, che dovrebbe trovarsi sullo stesso livello dove avete trovato il libro. Azionate poi tutte le leve, uccidete tutti i mostri e infine leggete il libro per scoprire l'incantesimo Guardian.

Curse of King Leoric
Assegnata da: Odgen l'Oste
Livello: 3
Premio: Undead Crown
L'entrata per la Tomba di Leoric dovrebbe trovarsi al terzo livello. Una volta entrati, noterete due stanze ai lati e un cancello chiuso. La leva nella stanza a est apre un passaggio segreto che porta ad alcuni oggetti magici e libri, mentre la leva della porta a ovest apre il cancello. Superate il cancello e proseguite finché non trovate lo scheletro di Leoric (un enorme ammasso di ossa con una spada in mano), quindi correte verso l'entrata. Leoric può evocare degli scheletri, quindi dovrete eliminare Sua Maestà prima degli scheletri.
Non tentate di affrontarlo in corpo a corpo, è davvero un osso duro (perdonate l'inevitabile gioco di parole!). Utilizzate invece l'incantesimo Holy Bolt. Dopo averlo ucciso (si fa per dire) eliminate gli altri scheletri, quindi distruggete gli scheletri appesi alle croci in

IL LADRO

Oltre ad essere espertissimo nell'uso dell'arco, il ladro è la classe più flessibile di Diablo. Più forte nel corpo a corpo di quanto non lo sia il mago, e più esperto nelle arti magiche del guerriero, il ladro è il giusto compromesso tra le altre due classi.
L'attributo più importante del ladro è la destrezza, che può raggiungere il valore di 250. Questo rende il ladro velocissimo in tutte le sue azioni, preciso nel tiro con l'arco e nell'utilizzare le armi da corpo a corpo. I ladri tendono ad avere dei valori medi in mana e punti-vita, e ne guadagnano delle quantità discrete ad ogni avanzamento di livello - non tanto mana quanto il mago, ma più del guerriero, e vice versa per i punti-ferita.
Giocando con il ladro, i primi livelli vi sembreranno semplici da superare - molto più semplici che con il mago! Tuttavia, nei livelli più avanzati, la musica cambia, dato che il ladro non si rivela particolarmente abile nè in un campo nè nell'altro. L'unico modo per procedere è "sostenerlo" con oggetti magici. Il suo vero limite risiede nell'arma principale, l'arco, che non causa danni quanto un incantesimo del mago o una spada nelle mani di un guerriero. Per completare i livelli finali, un ladro dovrà possedere un'ottima arma da corpo a corpo, oppure imparare qualche incantesimo particolarmente potente.

IL MAGO

I maghi sono l'esatto opposto dei guerrieri. Mentre questi ultimi sono esperti nel corpo a corpo, i maghi danno il meglio di sé nel combattimento a distanza, e mentre i guerrieri possono incassare agevolmente numerosi colpi ma non possono lanciare molte magie , i maghi sono alquanto deboli, ma d'altro canto sono in grado di lanciare potentissimi incantesimi.
L'attributo più importante dei maghi è, ovviamente, la capacità magica, che può essere portata fino al valore di 250. Inoltre i maghi ottengono un numero maggiore di punti mana ad ogni avanzamento di livello, anche se purtroppo questo va a spese di un numero inferiore di punti vita. Queste due caratteristiche permettono al mago di imparare incantesimi fuori della portata delle altre classi, e di lanciare un numero altissimo di magie prima di intaccare seriamente la propria riserva di mana.
I maghi hanno grossi problemi all'inizio della partita, quando il loro repertorio di incantesimi è piuttosto limitato e sono molto deboli nel corpo a corpo. Quando imparano gli incantesimi più potenti, la situazione si ribalta, ed è possibile affermare che nessuna altra classe possiede un potere distruttivo pari a quello dei maghi: incantesimi come Fireball e Chain Lighting sono in grado di eliminare tutti i mostri presenti in una stanza in pochi secondi.

http://www.oldgamesitalia.net/

ogni stanza per aprire un altro passaggio segreto che porta ad altri oggetti magici.

Garbad the Weak
Assegnata da: Garbad the Weak
Livello: 4
Premio: Due oggetti magici
Non potrete ferire Garbad né con armi né con incantesimi. Parlandogli, vi dirà che è pronto a consegnarvi degli oggetti magici se lo lascerete in pace. Andate via e tornate dopo un po', e vi consegnerà il primo oggetto magico. Allontanatevi per un altro po' di tempo, quindi tornate, ma Garbad vi dirà che il secondo oggetto è troppo potente per voi. Per prendere questo secondo oggetto magico, dovrete ucciderlo.

Halls of the Blind
Assegnata da: Un libro nel Dungeon
Livello: 7
Premio: Optic Amulet (amuleto unico)
Nello stesso livello dove avete trovato il libro che assegna la Quest, troverete un'area divisa in quattro stanze popolata dai Lurker, i mostri che vi attaccano e poi spariscono nelle tenebre. Uccideteli tutti e poi perquisite le stanze alla ricerca dell'amuleto.

Lachdanan
Assegnata da: Lachdanan
Livello: 14
Premio: Veil of Steel (elmetto unico)
Lachdanan è un enorme Cavaliere che potrete trovare al livello 14. Parlandogli scoprirete che vuole una pozione dorata in grado di eliminare la maledizione che lo ha colpito. La pozione si trova al livello 15 - portategliela, e otterrete il Veil of Steel.

Magic Rock
Assegnata da: Griswold il Fabbro
Livello: 5
Premio: Empyrean Band (anello unico)
Da qualche parte al quinto livello dovrete trovare una grande roccia posizionata su un piedistallo, protetta da un gran numero di mostri. Eliminate i nemici e prendete la roccia, quindi portatela a Griswold per ottenere l'anello.

Odgen's Sign
Assegnata da: Odgen l'Oste
Livello: 4
Premio: Harlquin Crest (elmetto unico)
Ci sono due modi per completare la Quest. Potete trovare il Sign al livello 4 in un forziere situato in una stanza con alcuni demoni piuttosto grandi. Una volta trovata, potrete decidere di portarla ad Odgen per avere l'elmetto, oppure consegnarla a Snotspill, l'Elfo Oscuro a guardia delle scale per il quinto livello. In ogni caso, dovrete combattere contro Snotspill, quindi è decisamente meglio portarla a Odgen.

Poisoned Water Supply
Assegnata da: Peppin il Guaritore
Livello: 3
Premio: Ring of Truth (anello unico)
L'entrata per la Water Supply si trova al livello 3 - è una grande crepa sul muro del dungeon. Una volta all'interno della Water Supply, uccidete tutti i mostri e noterete che l'acqua tornerà

http://www.oldgamesitalia.net/

ad essere blu. Tornate poi da Peppin per ricevere il tanto agognato anello.

Valor
Assegnata da: Libro nel Dungeon
Livello: 5
Premio: Arkaine's Valour (armatura unica)
Dietro alla stanza dove troverete il libro ve ne è un'altra dove si può notare una bloodstone sul pavimento e un piccolo altare.
Raccogliete la bloodstone e cliccate sull'altare. In questo modo si aprirà una nuova stanza (se non la trovate, date un'occhiata alla vostra mappa).
Anche qui, dovrete prendere una bloodstone e cliccare su un altare per arrivare a una terza stanza. Prendete l'ennesima bloodstone e cliccate sull'altare per poter accedere a un passaggio che conduce all'armatura.

War Lord of Blood
Assegnata da: Un libro nel Dungeon
Livello: 12 o 13
Premio: Inferno (arma unica) più molti oggetti magici
Il War Lord dovrebbe trovarsi sullo stesso livello dove avete trovato il libro che vi ha assegnato la Quest. La sua stanza conterrà anche le scale per accedere al livello successivo. Eliminate il War Lord per completare la Quest.

Zhar the Mad
Livello 8
Premio: Un oggetto magico e alcuni libri e scroll magici
Zhar è un mago che si aggira per una libreria dell'ottavo livello. Quando gli parlerete vi dirà che è troppo occupato e vi consegnerà un oggetto magico. Raccogliete tutti gli oggetti presenti nella stanza, e vi attaccherà. Uccidetelo per completare la Quest.

E infine... **Diablo!**
Assegnata da: Cain il Vecchio
Livello: 16
Premio: Completare il gioco!
Da qualche parte nell'ultimo livello troverete un teletrasporto per il Reame di Diablo - per arrivarci, dovrete azionare parecchie leve.
Una volta arrivati, uccidetelo.
Per essere il "mostro finale" non è poi così "duro". Una volta eliminato, assisterete alle sequenze finali.

GLI INCANTESIMI

Benché il manuale di *Diablo* descriva alcuni incantesimi, è decisamente lontano dall'essere completo. Man mano che progredirete nel gioco, troverete incantesimi decisamente più utili (e più potenti). Di seguito vi indichiamo e descriviamo, in ordine alfabetico, tutti gli incantesimi disponibili giocando da soli. Alcuni di questi sono nascosti molto bene, e dato che il dungeon viene creato casualmente ogni volta che giocate, potreste non trovarli tutti in una sola partita. Ogni livello aumenta di potenza con l'aumentare del livello.

APOCALYPSE: L'incantesimo più potente del gioco, Apocalypse, è molto raro e richiede un livello di abilità magica molto alto per poter essere appreso. Lanciandolo imprigionerete ogni mostro presente sullo schermo con mefistofeliche palle di fuoco.

BLOODSTAR: Questo è l'incantesimo utilizzato dalle streghe nei livelli dell'inferno. Lancia una palla di energia rossa che infligge danni anche ai mostri immuni al fuoco o ai fulmini. Purtroppo lanciarlo costa punti-vita oltre che mana.

BONE SPIRIT: Evoca uno spirito che vola verso il bersaglio e gli sottrae circa 1/3 dei suoi punti vita. Come l'Elemental, il Bone Spirit segue il suo bersaglio mentre è in volo. E come Bloodstar, lanciarlo costa punti vita.

CHAIN LIGHTING: Uno dei migliori "ripulitori" di stanze, Chain Lighting lancia una serie di colpi che infliggono danni a interi gruppi di creature.

CHARGED BOLT: Crea un certo numero di piccoli fulmini che vanno in tutte le direzioni, rimbalzando sui muri e danneggiando ogni mostro che colpiscono. Con l'aumentare del livello, l'incantesimo genera contemporaneamente un maggior numero di colpi che durano più a lungo.

ELEMENTAL: Evoca un Elementale di Fuoco che carica il bersaglio e gli causa ingenti danni. L'Elementale può seguire il bersaglio, se questo si sposta.

FIREBALL: Appena lanciato, assomiglia a un normale Firebolt, ma a differenza di questo, esplode quando arriva a contatto del bersaglio, danneggiando tutto quello che si trova nel raggio di otto caselle.

FIREBOLT: Incantesimo da combattimento di base, il Firebolt danneggia solo il bersaglio verso cui è indirizzato. Tuttavia, a livelli più alti, causa danni ingenti, costa pochi punti mana ed è veloce da lanciare.

FIREWALL: Genera un muro di fiamme che causa danni a chiunque tenti di superarlo, e dura per un tempo variabile a seconda del livello di abilità magica.

FLAME WAVE: Crea un muro di fiamme simile a quello di Firewall, che però si muove verso la direzione in cui lo avete lanciato. Benché non potente come Firewall, può liberare un'intera stanza piena di piccoli mostri.

FLASH: L'incantesimo migliore se venite circondati da mostri - colpirà tutti i nemici entro otto caselle da voi con dei fulmini.

GOLEM: Uno degli incantesimi più potenti del gioco - crea un golem di pietra che combatterà al vostro fianco. Il golem attaccherà ogni nemico che gli capiterà a tiro, e durerà finché lascerete il livello o verrà distrutto. Il golem è abbastanza intelligente da cercarsi i nemici non appena avrà eliminato quelli nelle immediate vicinanze.

GUARDIAN: Un altro incantesimo "dotato di vita propria". Evoca un drago a tre teste che lancerà Fireball a tutti i nemici vicini. Può essere utilizzato per bloccare delle porte, ed ha effetti devastanti se lanciato al centro di un gruppo di nemici.

HEALING: Vi permette di curarvi. Comodo, no?

HOLY BOLT: Lancia una palla di energia verso l'obiettivo scelto. Danneggia solo i mostri "non morti", come scheletri o zombie. È il modo migliore per eliminare lo Skeleton King.

IDENTIFY: Lanciando Identify, si aprirà automaticamente la schermata del vostro inventario, e potrete scegliere un oggetto qualsiasi per identificarlo. Più economico che farlo identificare a qualcun altro, senza contare che in più vi permette di utilizzare l'oggetto magico immediatamente (infatti gli artefatti incantati non funzionano finché non sono stati identificati).

INFERNO: Un getto di fiamme viene lanciato contro l'obiettivo prescelto, colpendo tutti i mostri che hanno la sfortuna di capitarvi in mezzo. La lunghezza del getto aumenta a seconda del livello dell'incantesimo.

INFRAVISION: Mentre rimarrà attivo questo incantesimo ogni mostro presente sullo schermo, ma fuori dal vostro campo visivo, verrà evidenziato in rosso. Utile per scoprire quanti mostri vi aspettano dietro alla prossima porta.

LIGHTING: Un ottimo incantesimo da attacco, che lancia dei fulmini contro il bersaglio, danneggiandolo, per poi proseguire in linea retta. Utilissimo se lanciato oltre una porta.

MANA SHIELD: Finché rimarrà in azione (come verrà mostrato dal globo dorato sulla testa del vostro personaggio), questo incantesimo assorbirà ogni danno, sottraendo le ferite al mana invece che ai punti-vita. Quasi inutile per il guerriero, risulta fondamentale per i maghi, che, in questo modo, possono assorbire il doppio o il triplo dei colpi prima di soccombere.

NOVA: Un altro incantesimo "elettrico", che prende la forma di un anello in espansione con epicentro nel vostro personaggio. Come il Lighting questo anello proseguirà oltre ogni mostro, e si fermerà solo davanti a un muro.

PHASING: Lanciando questo incantesimo, verrete teletrasportati in una direzione casuale distante circa mezzo schermo. Non è sicuramente l'incantesimo più utile, ma può aiutarvi a fuggire da una situazione spinosa.

SENTINEL: Simile al Guardian, il Sentinel creerà un occhio mistico in grado di lanciare Firebolt contro ogni nemico nelle vicinanze.

STONE CURSE: Il miglior incantesimo per eliminare i mostri più grandi, dato che li trasforma in roccia per alcuni secondi. Le "statue" sono molto fragili, e vanno in pezzi dopo pochi colpi.

TELEKINESIS: Vi permette di aprire i forzieri a distanza, oppure di spingere indietro dei mostri. Non è utilissimo, a dire il vero.

TELEPORT: Lanciando questo incantesimo verrete teletrasportati dove volete. Utile per superare muri e per attraversare i livelli più grandi molto velocemente.

TOWN PORTAL: Un incantesimo che vi farà risparmiare un sacco di tempo. Crea un portale blu che vi teletrasporta nella paese in cui il gioco ha inizio. Lanciandolo nel paese, tornerete esattamente là da dove eravate partiti.

LE SHRINE

Sparse in tutto il dungeon troverete le Shrine, dei tempietti che hanno degli effetti unici sul vostro personaggio.
Di seguito vi forniamo una lista di tutte queste Shrine, dei messaggi che le contraddistinguono, e il loro effetto. Per semplicità questa lista include fontane, pozze e altri oggetti fissi che hanno effetti simili.

Abandoned Shrine
"The hands of men are guided by fate."
+2 in Destrezza.

Blood Fountain
Vi fa recuperare un punto vita ad ogni click - può essere utilizzato più volte.

Cauldron
Lo stesso effetto di un'altra Shrine scelta casualmente.

Creepy Shrine
"Strenght is bolstered by heavenly faith."
+2 in Destrezza

Cryptic Shrine
"Arcane Power brings destruction"
Vi colpisce con un incantesimo Nova, ma il vostro mana si ricarica completamente.

Divine Shrine
"Drink and be refreshed"
Vi ricarica mana e punti ferita, e vi consegna due pozioni.

Eerie Shrine
"Knowledge and wisdom come at cost of self."
Aumenta il Mana ma diminuisce i punti vita.

Eldritch Shrine
"Crimson and azure becomes the sun."
Tutte le vostre pozioni di punti vita o mana diventano pozioni per la forza.

Enchanted Shrine
"Magic is not what it seems to be."
Un vostro incantesimo scelto casualmente perde un livello, mentre tutti gli altri ne acquistano uno.

Fascinating Shrine
"Intensity comes at the cost of wisdom."
Aumenta di due livelli l'incantesimo Firebolt, facendovi però perdere permanentemente del Mana (5 punti per il Guerriero, 7 per il Ladro, 10 per il Mago).

Fountain of Tears
+1 a un attributo e -1 ad un altro (scelti casualmente).

Glimmering Shrine
"Mysteries are revealed in the light of wisdom."
Tutti gli oggetti presenti nel vostro inventario vengono identificati.

Gloomy Shrine
"Those who defend seldom attack."
Tutte le armature e gli scudi guadagnano due punti di AC, mentre tutte le armi perdono un punto nel danno massimo.

Goat Shrine
Ha lo stesso effetto di un'altra Shrine scelta casualmente.

Hidden Shrine
"New strenght flows from destruction."
Un oggetto scelto casualmente perde dieci punti di resistenza, mentre tutti gli altri ne guadagnano 10.

Holy Shrine
"Wherever you go, there you are."
Lancia l'incantesimo Phasing, spostandovi in un punto vicino dello stesso livello.

Imposing Shrine
"A surge of bloods interrupts your thoughts."
Diminuisce il vostro mana ma aumenta i punti ferita.

Magical Shrine
"While the spirit is vigilant, the body thrives."
Lancia sul vostro personaggio l'incantesimo Mana Shield.

Murky Pool
Lancia l'incantesimo Infravision sul vostro personaggio.

Mysterious Shrine
"Some grow weaker as one grows stronger."
Uno dei vostri attributi aumenta di cinque punti, mentre tutti gli altri ne perdono uno.

Mystic Shrine
"Your skill increases, but at a price."
Perderete praticamente tutto il vostro oro, ma guadagnerete esperienza.

Ornate Shrine
"Salvation comes at the cost of wisdom."
Aumenta di due livelli l'incantesimo Holy Bolt, ma perderete dei punti mana permanentemente.

Purifying Spring
Vi fa recuperare punti mana ad ogni click - potrete utilizzarla più volte.

Quiet Shrine
"The essence of life flows from within."
+2 alla Vitality

Religious Shrine
"Only time can diminish the power of steel."
Tutti gli oggetti che trasportate verranno riparati.

Sacred Shrine
"Energy comes at cost of wisdom."
Aumenterete di due livelli l'incantesimo Charged Bolt, perdendo però dei punti mana permanentemente.

Secluded Shrine
"The way is made clear when viewed from above."
Fa apparire la mappa completa del livello.

Spiritual Shrine
"Riches abound when last expected."
Tutti gli slot liberi del vostro inventario verranno riempiti da oro - il totale dipende da livello in cui vi trovate.

Spooky Shrine
"Where avarice fails, patience grows."
Vi fa recuperare tutti i punti vita.

Stone Shrine
"The power of mana refocused renews."
Tutte le staff in vostro possesso vengono ricaricate.

Thaumaturgic Shrine
"Everything that once was opened, now is closed."
Tutti i forzieri del livello vengono richiusi e riempiti nuovamente.

Weird Shrine
"The sword of justice is swift and sharp."
Tutte le armi da taglio guadagnano +1 di danno massimo.

http://www.oldgamesitalia.net/

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

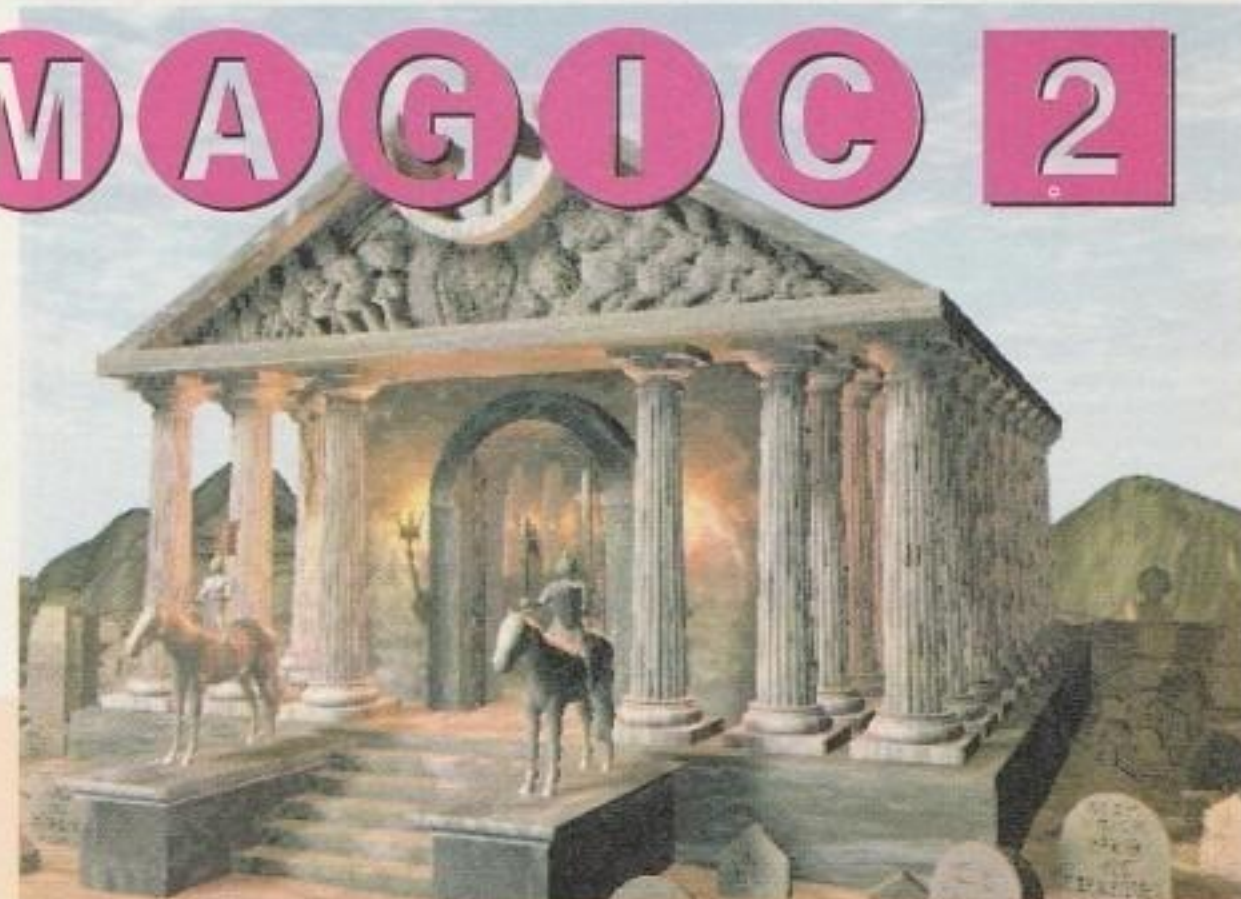
Dopo la guida del mese scorso per i giocatori "buoni", i Paglianti Bros si dedicano ai giocatori appartenenti al "lato oscuro" di *Heroes of Might and Magic 2*. Le missioni sono abbastanza simili a quelle dei giocatori schierati dalla parte del bene, ma conservano sempre qualche sottile differenza.

SCENARIO 1 - FIRST BLOOD

Dovrete affrontare tre castelli nemici, che fortunatamente non sono alleati tra loro. Come nella missione "speculare" del bene, potete contare su una stretta gola di terra che separa la vostra penisola dal continente principale, dove vi attendono famelici i vostri avversari. Basta bloccare questa gola con delle unità abbastanza forti e avrete risolto ogni problema relativo al vostro bastione. Esistono due miniere d'oro: una si trova nella vostra piccola penisola, la seconda nell'altra parte del continente. La chiave di volta della missione è conquistarle entrambe, in modo da garantirvi un altissimo introito per turno e sufficiente per creare tutte le unità di cui avete bisogno.

Dei tre castelli nemici, il primo che vi conviene aggredire è quello in alto a destra, e poi procedere in senso orario.
La seconda miniera si trova tra il primo e **secondo castello**, quindi seguendo questo percorso, attaccherete l'ultimo castello con tutte le carte a vostro favore.

SCENARIO 2 - BARBARIAN WARS

Questo scenario è molto simile al primo: siete soli contro tre nemici, **tre castelli barbari** che anche in questa occasione non esiteranno a combattere tra di loro oltre che contro i vostri audaci eroi. A dire il vero, la situazione è un po' diversa: questa volta siete al centro della mappa, mentre i nemici vi sono intorno, quindi è più facile che attacchino voi piuttosto che combattere tra loro.
L'unica miniera d'oro è un po' fuori mano (lato nord). Nella stessa zona è facile trovare potenti amuleti, se non vengono raccolti dagli eroi nemici prima che lo facciate voi. Il percorso che vi consigliamo è di attaccare il nemico a nord, poi quello a nord-ovest e infine quello a sud-ovest. Ovviamente, è quasi indispensabile lasciare delle truppe a guardia del vostro castello, meglio se in compagnia di un eroe. Fortunatamente, tra i nemici non sono presenti degli elfi. Questo vi risparmierà parecchi guai, ve lo garantiamo!

SCENARIO 3 - NECROMANCERS

Questo scenario si discosta abbastanza da quelli dedicati ai giocatori "buoni". Infatti, inizierete senza castello, ma con un discreto esercito (con grifoni, centauri e gargoyle) nell'angolo a nord-ovest della mappa. Dovrete affrettarvi e **conquistare** un castello alla svelta, entro sette giorni, altrimenti avrete perso prima ancora di iniziare.
Il castello su cui dovete puntare è a sud-est dal vostro punto di partenza. È praticamente indifeso, ma non dovete perdere tempo, perché avete solo pochi giorni per conquistarlo. Una volta preso, potrete dedicarvi agli altri due castelli presenti nella zona. Tra questi due castelli, c'è anche un piccolo villaggio.

SCENARIO 4 - SLAY THE DWARVES

Mentre sotto Roland dovevate salvare i Nani, sotto Archibald dovrete eliminarli tutti! Questo scenario vi richiede di conquistare tutte le città dei Nani (sei nemiche, in totale) oltre alla loro **fortezza**, posizionata a sud-ovest. Inizierete lo scenario con ben tre eroi, che però non hanno eserciti molto potenti. Invece di mandarli al massacro, dirigetevi verso il vostro castello e rinforzateli. Le forze di Roland sono molto sparpagliate, quindi non avrete grossi problemi a imporre il vostro dominio.
La mappa è identica a quella della missione 3 di Roland, quindi se avete già giocato come "buoni", saprete già dove andare.

SCENARIO 5 - THE TURNING POINT

Questo scenario è identico, anzi, speculare rispetto allo scenario 5 sotto Roland. Potrete scegliere di tradire la causa di Archibald e passare al nemico, oppure di rimanere schierati dalla parte del lato oscuro. In ogni caso, dovrete combattere contro i tre castelli alleati tra loro. Seguendo la strada che parte dal vostro castello, arriverete velocemente e direttamente al castello del "**traditore**" (o del generale "fedele", a seconda di come vi siete schierati), un altro castello negromantico, probabilmente il nemico più potente che incontrerete.

SCENARIO 6 - REBELLION

Così avete scelto di continuare a servire il male, eh? In questo scenario, dovrete vedervela con tre castelli nemici, alleati tra loro, che guidano una rivolta contro il vostro signore.

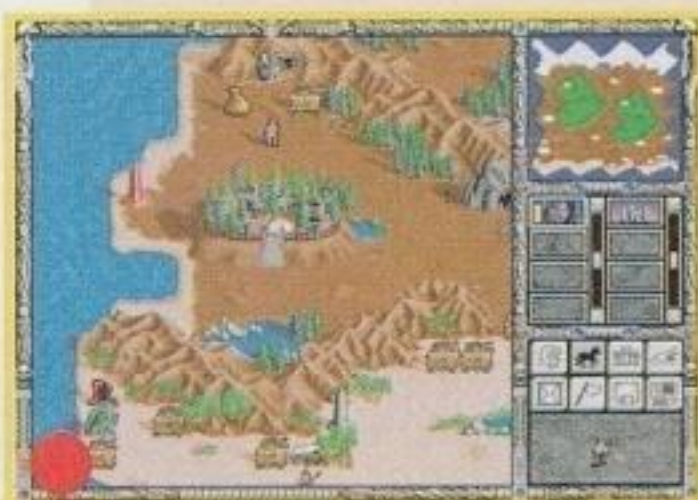
La mappa su cui vi muoverete è abbastanza estesa. Partirete dall'angolo a sud-est, dovrete superare la "barriera" dei primi due castelli, e poi vedervela con l'ultimo, protetto dalle montagne a nord-ovest. Tra voi e i castelli nemici si trovano delle città, che dovrete conquistare e utilizzare come punto di rifornimento. Si tratta di uno degli scenari più lunghi di questo gioco, e non è sicuramente tra i più semplici. Vi consigliamo di attaccare i castelli nemici partendo da quello a nord-est, scendendo poi verso sud-ovest e lasciando quello più ostico per ultimo. In questo scenario, potrete contare su un eroe eccezionale, il **Corlagon** che tanto vi ha fatto disperare come giocatori "buoni".

SCENARIO 7 - DRAGON MASTER

Arriverete quindi su un'isola, protetta da due castelli nemici (alleati tra loro, come al solito). In quest'isola, nell'angolo opposto a quello vostro di partenza (ovvero, a nord-ovest), si trova la mitica **Città dei Draghi**, che è poi il vostro obiettivo.
Per come sono disposte le risorse e per le potenzialità iniziali, il modo

migliore per completare lo scenario è costruire un potente esercito, dirigersi verso la Città dei Draghi e conquistarla, evitando quando possibile di combattere contro i vostri avversari, che tendenzialmente saranno sempre un più forti di voi.
Alternativamente, prendete il controllo del castello a nord-est e utilizzatelo come campo base per arrivare alla Città dei Draghi. Quest'ultima è difesa da parecchi gruppi di draghi di diverso colore, quindi preparatevi per battaglie molto impegnative.

Scenario 8 - Country Lords

Siete nei guai! Partirete infatti di nuovo senza castello, e dovrete vedervela con una potente alleanza nemica decisa a eliminarvi una volta per tutte. Direttamente a est della vostra posizione di partenza, troverete **un castello elfico** neutrale, che dovrete conquistare assolutamente nel giro di sette giorni. Per questo motivo, non potrete perdere troppo tempo ad accumulare risorse - non fatevi tentare dall'abbondanza di oro che si trova a ovest rispetto voi! Il nemico dispone di tre castelli, tutti posizionati sul limite nord della mappa. Tuttavia, due eroi nemici gironzolano per la mappa in punti diversi lontani dai loro castelli, e possono darvi parecchi fastidi, in particolar modo quello che si trova a sud-ovest.

Scenario 9 - The Crown

Questo scenario è identico al numero 8 dei "buoni". Dovrete trovare la perduta Corona del Regno, che si trova sepolta da qualche parte su questa isola. Per trovarla, dovrete visitare tutti gli **obelischi** (di diverso colore), ognuno dei quali vi fornirà una porzione di un puzzle che, una volta completato, vi permetterà di trovare la corona. Anche il vostro nemico sta cercando di trovare questo potente artefatto, quindi dovrete muovervi molto velocemente.

Scenario 10 - Greater Glory

È lo scenario esattamente opposto al numero 7 dei "buoni". Partirete dall'angolo a sud-ovest e dovrete scegliere quale strada percorrere tra le tre disponibili per attraversare la foresta e arrivare al castello nemico che dovete conquistare. Come abbiamo spiegato il mese scorso, si tratta di una specie di caccia al tesoro. Il percorso migliore, secondo noi, è il terzo (partendo dall'alto).

Scenario 11 - Apocalypse

Siete arrivati allo scontro finale, a cui parteciperà Archibald in persona, sotto i vostri ordini (quale onore)! Avrete a disposizione fin dall'inizio quattro eroi (compresa Sua Maestà), e dovrete catturare tutti i castelli del nemico. Contro di voi sono schierati una valanga di eroi e tre castelli nemici, oltre a diverse città. Vi consigliamo di concentrare tutti i vostri sforzi su un castello per volta, invece che dividervi e presentare così un facile bersaglio agli attacchi del nemico. Il castello del vostro nemico, **Roland**, si trova in un'area isolata a nord-ovest. Per raggiungerlo, dovrete utilizzare un teletrasporto che si trova a nord-est. In bocca al lupo!

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Da sempre esclusivamente gli originali !

Arcade

Titolo	Prezzo
3D ULTRA PINBALL	24.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ABSOLUTE PINBALL	69.900
ALIEN TRILOGY	59.900
ALPHA STORM Win'95	89.900
AMOK	69.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	99.900
ASSAULT RIGS Ita	49.900
ASTERIX & OBELIX Win'95	69.900
BANZAI BUG Win'95	99.900
BEDLAM	59.900
BIG RED RACING Ita	34.900
BLAM! MACHINE HEAD Ita	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
CAPTAIN QUAZAR Win '95	59.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
CRUSADER NO REGRET Ita	79.900
CYBER GLADIATORS Win'95	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERMAGE Ita	39.900
DARK FORCES	49.900
DARKER	49.900
DARKLIGHT CONFLICT Ing	99.900
DARKLIGHT CONFLICT Ita	99.900
DEATH RALLY	59.900
DEATHDROME Win'95	89.900
DEFCON 5	49.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95	99.900
DOOM:FINAL DOOM	69.900
DOOM Level Master II	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp Win'95	69.900
DUKE NUKEM 3D Atomic Edition	79.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
DUKE NUKEM Xtreme	49.900
EARTHSIEGE 2	59.900
ECCO THE DOLPHIN Win'95	69.900
ERADICATOR Man. Ita	69.900
FIRO & KLAWD	69.900
FISTFIGHT	29.900
FLASHBACK	24.900
FLIP OUT	49.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Ita	79.900
G-NOME Win'95	84.900
HI-OCTANE Ita	49.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man. Ita	99.900
I PUFFI	69.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
INDEPENDENCE DAY Win'95	99.900
INTERSTATE 76	99.900
IRON MAN X.O	69.900
KILLING TIME Win'95	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	79.900
KRAZY IVAN Win'95 Ita	89.900
L.A. BLASTER	49.900
LOCUS Win'95	49.900
LODE RUNNER Win'95	24.900
MAGIC CARPET 2	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MARBLE DROP	49.900
MDK	69.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	69.900
MECHWARRIOR II Double Pack	69.900
MEGARACE	19.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit.	29.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUTANT PENGUINS	49.900
NIHILIST	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PINBALL 97	49.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	89.900
PINBALL WARRIORS	49.900
POCAHONTAS	116.000
POD Win'95 Ita	89.900
POWER RANGERS ZEO	79.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2	49.900
PSYCHO PINBALL	24.900
QUAKE	69.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox+guida	59.900
QUAKE Q!ZONE	49.900
QUAKE Q2	39.900
QUAKE Scourge of Armagon	59.900
QUAKE Tremor	64.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95	89.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT	49.900
REBEL ASSAULT II	49.900
RELOADED	69.900
RENEGADE Ita	29.900
REX BLADE	64.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	79.900
ROBOTRON X	89.900
SCARAB Win'95	89.900
SCORCHED PLANET Ing	59.900
SCORCHED PLANET Ita	69.900
SCORCHER	89.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SLAM TILT Win'95	69.900
SLAMSCAPE Win'95	79.900
SONIC & KNUCLES COLL. Win'95	69.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Americano	79.900
[illegible]	39.900
[illegible]	69.900
STREET FIGHTER 2	24.900
STREET RACER	89.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D	59.900
T-MEK	79.900
TEKWAR	24.900
TELETRASPUFFO Ita	59.900
TERMINATOR SKYNET Ing	59.900
TERMINATOR SKYNET Ita	69.900
TERRANOVA	29.900
THE CROW City of Angels Win'95	109.900
THE INCREDIBLE HULK	89.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO	49.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TRACK ATTACK	29.900
TUNNEL B1 Ing	69.900
VIRTUA COP	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III	49.900
WING Commander series missions	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WORMS UNITED	74.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
XS	79.900
ZOMBIE WARS	69.900
ZPC Win'95	99.900

Pilotaggio

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW	49.900
AH-64D LONGBOW + KOREA	99.900
AH-64D LONGBOW KOREA data disk	59.900
AIR WARRIOR II Win'95	89.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR	99.900
APACHE	34.900
APACHE LONGBOW Ita	79.900
ATF + NATO FIGHTERS	89.900
ATF Advanced Tactical Fighter	49.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BACK TO BAGHDAD Ing	69.900
BLACK KNIGHT Marine Strike	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II	79.900
EF2000 EVOLUTION	79.900
EF2000 SUPER Win'95 Ing	69.900
EF2000 Tactcom	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Ita	99.900
F1 MANAGER	79.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT COMMANDER	74.900
FLIGHT SCHOOL Ing	69.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SHOP Win'95	119.900
FLIGHT SIM. 6.0 + scenari Win'95	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win'95 Ing	109.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Ing	29.900
FLIGHT UNLIMITED Ita	49.900
FLYING CORPS Ing	89.900
FLYING CORPS Ita	109.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Ita	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Ing	49.900
HIND Ita	79.900
IM1A2 ABRAHMS Win'95	89.900
INDYCAR RACING 2	39.900
JETFIGHTER III	109.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
NEED FOR SPEED Extra Speed	29.900
NEED FOR SPEED Special Edition	89.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP	69.900
NETWORK RALLY Championship Ita	79.900
NETWORK RALLY The X-Miles	39.900
PERFECT FLIGHT AROUND THE WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
POWER F1 Ing	79.900
POWER F1 Ita	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
RALLY CHALLENGE Win'95 Ita	89.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0	99.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Ita	79.900
SCREAMER	54.900
SCREAMER 2	69.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SEGA RALLY Win'95	84.900
SHELLSHOCK	24.900
SIM COPTER Win'95 Ing	89.900
SIM COPTER Win'95 Ita	99.900
SPEED HASTE Ita	49.900
STRIKE POINT	94.900
TEAM F.1	64.900
TEST DRIVE OFFROAD	109.900
TOP GUN Ing Fra Deu	29.900
TOP GUN Man. Ita	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ing	89.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON	49.900

Avventure

Titolo	Prezzo
3 SKULLS OF THE TOLTECS	89.900
9 Win'95	94.900
A FORK IN THE TALE Win'95	109.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALONE IN THE DARK Trilogia	79.900
ARK OF TIME	99.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIOFORGE	49.900
BLINDNESS Win'95	99.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Ita	[illegible]
BROKEN SWORD Ita	[illegible]
BROKEN SWORD Ita parlato	99.900
BURIED IN TIME Ing	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER Americano	19.900
CHRONOMASTER Ita	24.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	79.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEATHKEEP	59.900
DETRITUS	29.900
DEUS	74.900
DIABLO Win'95	79.900
DIABLO The Green Portal Data disk	29.900
DISCWORLD II Ita	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ita	79.900
DRAGON LORE II Ing	89.900
DRAGON LORE II Ita Parlato	109.900
DRAGONHEART Win'95	69.900
DUNGEON MASTER II	29.900
ENTOMORPH	29.900
ERASER TURNABOUT Ita	79.900
FABLE Ita	69.900
FADE TO BLACK	49.900
FRANKENSTEIN	49.900
FULL THROTTLE Ita Parlato	49.900
GABRIEL KNIGHT 2	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Ita	129.900
GOBLINS 3	49.900
GOOSEBUMPS HORROR. Win'95	79.900
HARDLINE Ing	69.900
HARDLINE Ita	99.900
HELL Cyberpunk Thriller Ita	49.900
ICE & FIRE	49.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	49.900
INVIATO SPECIALE	69.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Ing	24.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LIGHTHOUSE Ita	109.900
LIGHTHOUSE Ing	59.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MERIDIAN 59 Win'95 Ita	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MIND GAMES	29.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MYST Ing	49.900
MYST Ita	69.900
MYSTERIA	59.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NIRVANA X Rom	99.900
NORMALITY Man. Ita	69.900
OBSIDIAN Win'95	119.900
ORION BURGER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PAYUTA	79.900
PETER GABRIEL'S EVE	79.900

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256 consegne rapide con corriere** da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli **SCIPIONI 109**
Metro Ottaviano quartiere Prati

MONZA (MI)
via **CAIROLI 5**
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re **MAGHETTI 20**

Da sempre esclusivamente gli originali !

Titolo	Prezzo
POLICE QUEST SWAT Ing	49.900
PRISONER OF ICE Ita	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening	109.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Ita	119.900
REALMS OF THE HAUNTING Ing	89.900
RETURN TO ZORK Ita	49.000
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	89.900
SACRED GROUND	69.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	49.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHIVERS 2	139.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Ing	94.900
SPYCRAFT Ita	99.900
SPYCRAFT Ita SWAP	59.900
STAR CONTROL 3 Man. Ita	89.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS I Micronauti Win'95	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STRIFE	79.900
SYN-FACTOR	89.900
SYSTEM SHOCK	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE DIG	49.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE LAST DYNASTY	49.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE RETURN	74.900
THE VAMPIRE DIARIES Win'95	64.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIMELAPSE Ancient Civilizations	119.900
TITANIC Adventure out of Time	99.900
TOMB RAIDER	79.900
TOMB RAIDER Ita	84.900
TOMB RAIDER Guide Win'95	49.900
TOONSTRUCK Ing	69.900
TOONSTRUCK Man. Ita	99.900
TORIN'S PASSAGE Ing	24.900
TORIN'S PASSAGE Ita	49.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Ita	49.900
UNDER A KILLING MOON Ita	59.900
UNDER A KILLING MOON Spa Por	29.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
WIZARDRY GOLD	99.900
WIZARDRY NEMESIS	84.900
WOODRUFF & the Schribble of Azimut	49.900
YODA STORIES	59.900
ZORK NEMESYS Ita Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Ita SWAP	49.900

Sport

Titolo	Prezzo
ACTUA SOCCER Ing	59.900
BACKWOODS BILLIARDS	49.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 Italia	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	29.900
COLLEGE SLAM	79.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
DECATHLON Win'95	49.900
EURO '96 Ita	59.900
EXTREME GAMES Ita	79.900
FANTAMANAGER	59.900
FIFA '97	69.900
FIFA SOCCER '96	49.900
FOOTBALL MASTERS	59.900
FOOTBALL Win'95	79.900
GRAND PRIX 2 Ing	69.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	89.900
INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE	124.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	69.900
KICK OFF '97	89.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS LS 1997 A. PALMER Amer.	109.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
MADDEN NFL '97 Ita	99.900
NBA '97 Ita	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM EXTREME Win'95	79.900
NBA JAM Tournament Edition	29.900
NBA LIVE '96	49.900
NCAA FINAL FOUR '97	109.900
NHL HOCKEY '97 Ita	99.900
PGA TOUR '96	49.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	99.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL '97	79.900
ROAD RASH Win'95	49.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	69.900
SIM GOLF Win'95	99.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TROPHY BASS 2	79.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900
VIRTUAL POOL	39.900

Strategia

Titolo	Prezzo
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	89.900
AFTERLIFE Ita Parlato	109.900
AGE OF RIFLES Americano	79.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	39.900
AGE OF SAIL	89.900
AIR POWER Ita	39.900
ALLIED GENERAL Americano	49.900
BATTLECRUISER 3000AD	74.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAVEWARS	99.900
CIV NET	69.900
CIVIL WAR	29.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Ing	89.900
CIVILIZATION II Ita + Scenari	89.900
CIVILIZATION II Evolution	39.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & CONQUER Comm. Ing	79.900
COMMAND & CONQUER Ita	119.900
COMMAND & C Comm. Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
COMMAND & CRAFT	29.900
CREATURES Win'95 Ing	69.900
CREATURES Win'95 Ita	79.900
DEADLINE Ing Francese	89.900
DEADLOCK Ita	99.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESTINY Win'95	79.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	99.900
FALLEN HAVEN Win'95	89.900
FIELDS OF GLORY	29.900
GENE WARS	89.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Ing	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Ita	89.900
GRAND PRIX MANAGER Ita	49.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS '97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
JAGGED ALLIANCE Deadly Games	79.900
KKND Krush,Kill'n'Destroy	79.900
LORDS OF THE REALM 2 Ing	79.900
LORDS OF THE REALM 2 Man. Ita	99.900
LORDS OF THE REALM 2 Guide Win'95	49.900
M.A.X. Mechanized Assault Ing	84.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ing	79.900
MASTER OF ORION 2 Ing	79.900
MASTER OF ORION 2 Man. Ita	89.900
OFFENSIVE	69.900
OVER THE REICH	99.900
PANZER GENERAL Ita	24.900
PANZER GENERAL OnLine Win'95	39.900
PERFECT GENERAL II + data disk	29.900
POWER DOLLS 1.2	69.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT Ing	79.900
RED ALERT Ita	79.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Counterstrike	39.900
RED ALERT Perfect Alert	29.900
RED ALERT Ready & Alert	29.900
RED ALERT Total Destruction	29.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
SETTLERS 2	69.900
SETTLERS 2 Mission CD	29.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT HUNTER Patrol 2	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000	79.900
SIM CITY 2000 S!Zone	19.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM CLASSIC COLLECTION 3	89.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Win'95 Ita	79.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	74.900
SPACE BUCKS	59.900
STAR COMMAND	99.900
STAR GENERAL	59.900
STAR RANGERS	19.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS II	69.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE	49.900
SYNDICATE WARS	99.900
THEME HOSPITAL Ita Parlato	89.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	24.900
TOM CLANCY SSN Win'95	114.900
TRANSPORT TYCOON Ing	29.900
TRANSPORT TYCOON Ita	49.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	29.900
UFO Enemy Unknown	29.900
V FOR VICTORY	39.900
V FOR VICTORY Commemorative	69.900
VIKINGS	49.900
WAR WIND Win'95	89.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WARCRAFT II DELUXE Ing	99.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II Maximum War	34.900
WARCRAFT II The Next 70 Levels	39.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
Z Ita	99.900
Z X-Tra	19.900

Giochi di società

Titolo	Prezzo
ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ O. SHARIF	79.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CLUEDO	99.900
EXTREME CHESS X	89.900
FANTACALCIO	69.900
GHEMATRIX	99.900
HOYLE POKER	69.900
LOTTOMAGIC	99.900
MAGIC The Gathering Win'95 Ing	69.900
MONOPOLY	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
POWER CHESS Win'95	79.900
RISK Win'95	99.900
TOTIP	69.900
TOTOCALCIO	69.900
TOTOGOAL	69.900
VIRTUAL CHESS	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	49.900

Compilation varie

Titolo	Prezzo
EXTREME POWERPACK	99.900
FLY & DRIVE	29.900
GOLDEN COLLECTION 1	89.900
GOLDEN COLLECTION 2	89.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol. 3	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol. 2	124.900
MEGAPACK 5	79.900
METAL & LACE/XENTAR	99.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SSI COMPILATION	59.900
TROPHY CASE	49.900

Shareware & utility

Titolo	Prezzo
CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& C/WARCRAFT2 TOOLK. 3	29.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl. II	19.900
DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	29.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900
GAME PATCHES NOV '96	29.900
LINUX 6-CD DEC '96	49.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX GAMES ++	39.900
MONSTER MEDIA 17	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
QUAKE TOOLKIT	19.900
QUAKE TOOLKIT 2	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
TOP SECRET DECODER	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

Titolo	Prezzo
CH FORCE FX	439.000
GRAVIS PC GAME PAD	49.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	49.900
MAD CATZ VOLANTE	129.000
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	84.900
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	179.000
THRUSTMASTER T2	269.000
THRUSTMASTER TOP GUN	79.900

PERGIOCO

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

GABOLE

Anche questo mese, ZETA adempie al suo compito verso i lettori, con le solite paginette di gabole. Se trovate trucchi (più sono sporchi, più ci piacciono), spediteli a ZETA SOS, Via Aosta 2, 20155 Milano. Grazie!

PRAY FOR DEATH

PC CD-ROM

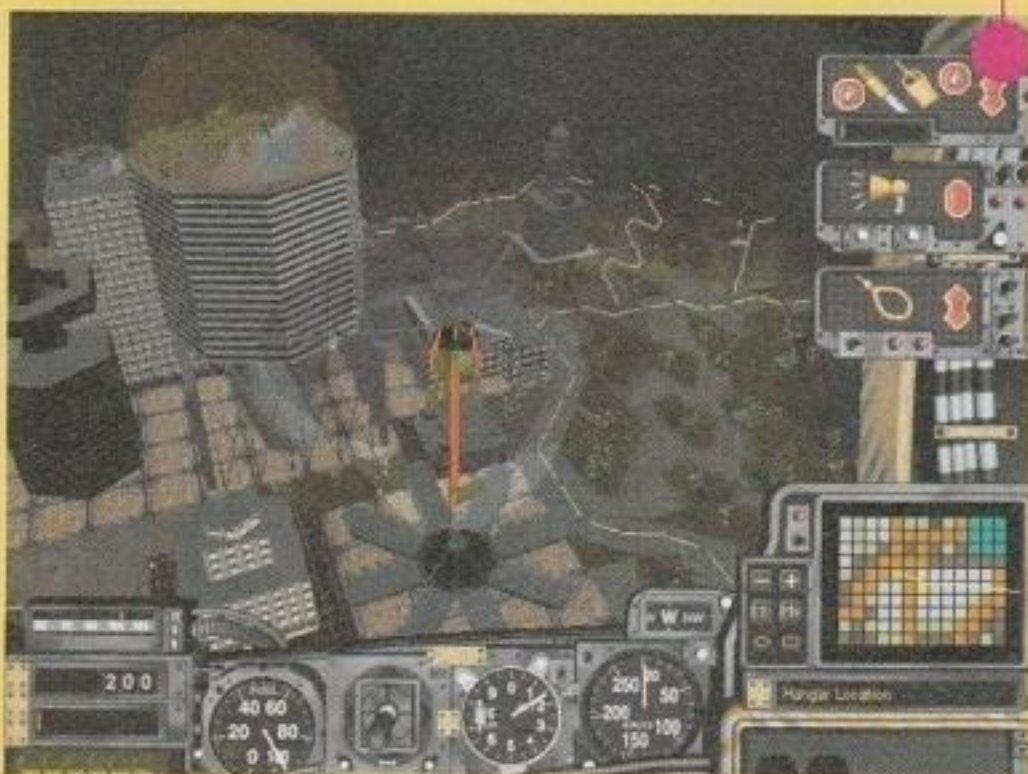
Inserite i seguenti codici nella schermata dei crediti:

MEETTHEGUYS - inizia una partita con tutti gli "extra" attivati
SENDMEFASTER - Aumenta la velocità del gioco
BLOOBABLOOBA - Sorpresa!
NEEDNOBATTERIES - Vi mostra il comportamento abituale del reaper
TOONSOUND - Un nuovo set di effetti sonori

WAGES OF WAR

PC CD-ROM

Difficile la vita del mercenario, eh? ZETA arriva in vostro soccorso con un trucchetto. Per attivare la gabola, digitate "BLOOD MONEY", e poi uno dei seguenti codici:

ADJECTIVES - Massimi valori per tutti i mercenari
BILL - Massimi valori per il mercenario selezionato
VERB - Munizioni extra
LIBERTY - Tutte le armi e statistiche al massimo
NOUN - Cura tutti i danni sostenuti
DEADMAN - Elimina tutti i nemici
SMOKE - 25 granate fumogene
TIMERS - 10 timer e 10 cariche esplosive
911 - 10 kit di primo soccorso
HOUR - Aggiunge un'ora al tempo limite dello scenario
SEND IN THE CLOWNS - Provare per credere!
OH BOYS - Elimina gli effetti del codice precedente

SIM COPTER

PC CD-ROM

Volare, oh oh! Il nuovo simulatore della madre delle simulazioni "di vita" può diventare più "user-friendly" con queste interessanti gaboline...

I'M THE CEO OF MCDONNEL DOUGLAS - Al vostro ritorno all'hangar, premete i tasti 1-9 per avere tutti gli elicotteri
SUPERPOWERMULTIPLAY - Premendo SHIFT, andrete MOLTO più velocemente
SHIELDS UP - Diventate invulnerabili
BEEN THERE, DONE THAT - In modalità "carriera", termina il livello
THE MAP, PLEASE - Vi fornisce la mappa, anche se state camminando
I LOVE MY HELICOPTER - Vi fa tornare al vostro elicottero. Utile quando vi siete allontanati per cercare un malato da curare e non volete farvi tutta la strada indietro fino al vostro elicottero
WARP ME TO CAREER:XX - Vi porta alla città XX (variabile da 0 a 30)
GAS DOES GROW ON TREES - Non terminerete mai il carburante

AMOK

PC

Volete saltare allegramente da un livello all'altro? Raggiungete la schermata delle opzioni e digitate ZZZCYX come vostra password e apparirà una nuova voce, "LEVEL SELECT". Indovinate un po' a cosa serve?

PRIVATEER 2 THE DARKENING

PC CD-ROM

Il secondo capitolo della saga "parallela" a *Wing Commander* desta spesso i problemi dei nostri lettori. Potevamo rimanere indifferenti? Mentre state pilotando il vostro caccia stellare nelle profondità galattica, premete ALT+N per raggiungere la mappa di navigazione, e poi premete F, seguito da uno di questi codici:

NO TALENT - Invincibilità
REP ME OUT - Ripara armi e scudi
PETY PETY - Rifornimento di carburante
CHILL OUT - Diminuisce il surriscaldamento delle armi
NAPALM - Booom!

MONTY PYTHON AND THE SEARCH FOR THE HOLY GRAIL

PC CD-ROM

Il problema di questo gioco è riuscire a vedere tutto quello che è presente sul CD piuttosto che "risolverlo". Raggiungete la schermata delle opzioni (per intenderci, quella dove selezionate la Quest del Grail, vedete il film o vi registrate) e digitate "URANUS". In questo modo attiverete una "freccia" in ogni schermata che vi aiuterà a vedere tutti i filmati. Tuttavia, ci sono altri luoghi segreti. Nel Villaggio delle Streghe digitate "NOLEAF" (vi lasciamo immaginare). Oppure, digitate "KING BRIAN SCENE" per vedere, in ogni momento, una sequenza extra. Infine, digitate ALLCLIPS per poter vedere tutti i filmati dal Book of Game.

TOMB RAIDER

PC CD-ROM

Non vi basta la nostra soluzione completa? Allora sappiate che muovendo Lara Croft avanti di un passo, uno indietro, facendola girare tre volte e poi facendola saltare in avanti, attiverete la funzione segreta di selezione del livello. Se invece la mandate avanti di un passo, poi uno indietro, facendole compiere tre giravolte su se stesse e un infine un salto all'indietro, riceverete tutte le armi.

MEGARACE 2

PC CD-ROM

Un buon sequel, finalmente! Ovviamente, non potevano mancare i codici e le gabole per "sfruttarlo" fino in fondo. Digitate i seguenti codici mentre state giocando.

SPEED - Aumenta la velocità
MONEY - La prossima volta che inizierete una corsa, avrete a vostra disposizione 99.999 crediti
MAP - Mostra la mappa dell'intera pista
NOLANCE - "Lo" elimina
GAME - Inizierete a correre immediatamente, senza perdere tempo con la sequenza introduttiva.

SCORCHED PLANET

PC CD-ROM

Purtroppo, non ci sono gabole per questa versione 3D di *Defender*. ZETA ha tuttavia compilato una piccola guida che, speriamo, possa aiutarvi.

• Nei primi livelli, la Astronave-Fabbrica è praticamente impossibile da distruggere, quindi lasciatela perdere.
• Quando vi trasformate in un tank, cercate di ritrovarvi molto vicini alla superficie e in volo livellato, altrimenti potreste finire molto male.
• Per accelerare il vostro tank, cliccate due volte il pulsante destro del mouse (o due volte il tasto SHIFT).
• Quando evacuate una vostra città, fatelo con intelligenza, spostando il raggio abbastanza lontano, in modo da tenere gli umani fuori dalla sua sfera di influenza.
• Salvate per primi i civili, dato che contribuiranno a creare nuove armi. I soldati si sapranno difendere bene da soli!
• Una volta completata una missione, NON tornate immediatamente alla base. Per ogni umano "extra" che salverete otterrete degli uomini "enhanced" nella missione successiva. I civili di questo tipo raccolgono due power up per volta, mentre i soldati sparano di più, mirano meglio e possiedono armi più nettamente più potenti.

ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

S.O.S. mail

Come ogni mese, ZETA risponde ai lettori in panne in avventure, GdR, e a volte, anche nei picchiaduro! Se avete un problema di qualsiasi tipo, scrivete a ZETA S.O.S. Mail, Via Aosta 2, 20155 Milano.

THE DIG

Questo mese abbiamo ricevuto una valanga di lettere di lettrici (wow!). Una di queste è Alessandra Crosara di S. Anna di Chioggia (VE) che ci chiede: "[...] Grazie ai vostri consigli, ho superato il ragno che intrappolava Maggie e ho scoperto l'alieno sotto la cripta. Possiedo una tavola che indica come tirare l'entrata per andare dall'altra parte del pozzo, ma non so come utilizzarla [...]". Dopo che Brink se ne sarà andato con tutti i tuoi cristalli, vai con Maggie nella sezione precedente all'accesso al tram ed entra nella stanza dove troverai un congegno alieno fatto di luci verdi lampeggianti. Dopo aver provato ad usarlo, Maggie ti dirà che le ricorda qualcosa. Mostrale la tavola e lei lo attiverà. Al centro del lago comparirà un isola. Entraci e prendi l'ultima lastra metallica. Infine, vai verso la stanza della mappa.

MYST

Marchiò Gianluca ci chiede "delucidazioni" su *Myst*: "Una volta arrivati alla schermata di Atrus, entrando nel libro verde, il gioco finisce o no? Lui dice che in futuro avrà ancora bisogno di me". Sì, il gioco è effettivamente finito.

CHRONICLES OF THE SWORD

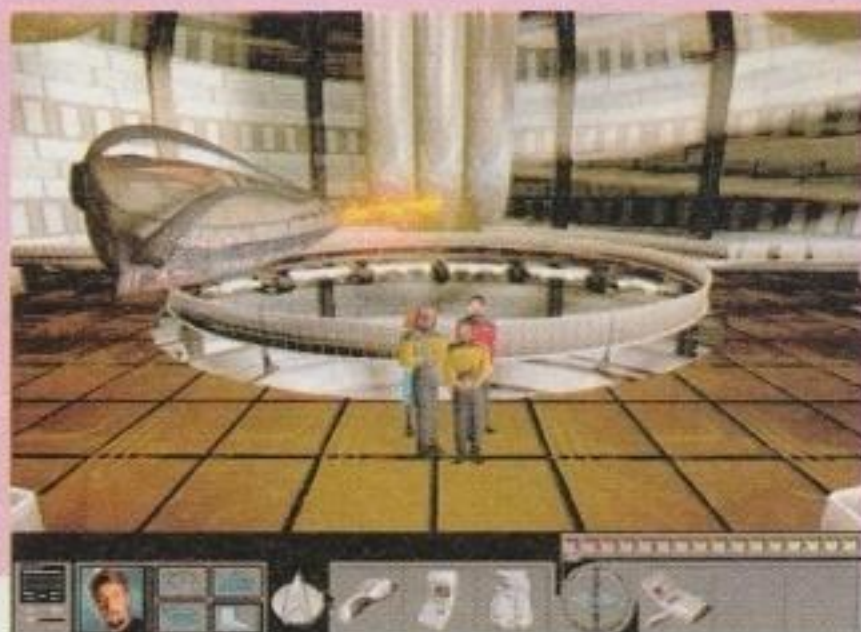
Un'altra pulzella, Susy da Venezia, ci interroga su ben due giochi: "[...] Sono bloccata in *Chronicles of the Sword* davanti alla camera di Morgana, dove una specie di triceratopo mi impedisce di entrare. Merlino mi ha consigliato che "Ciò che non si vede non fa male", ma non so cosa devo fare per diventare temporaneamente cieca [...]". In primo luogo, devi prendere il teschio che si trova nei sotterranei sotto il rifugio di Merlino (per accedervi dovrai usare la lanterna sul buio per due volte), estrarre le gemme rosse dal teschio con il cucchiaio, e poi consegnare le gemme al fabbro per prendere l'elmo. Utilizzando l'elmo sull'illusione potrai passare senza problemi.

Il secondo gioco è *Il Segreto dei Templari* della Infogrames: "[...] sono nella sala di lettura del monastero in cui si trova il mio nemico Wolfram. Dopo aver copiato la canzone dei cavalieri e aver riposto il libro, aver preso l'ologramma e posizionato una scatola di legno al suo posto, e indossato un saio, non so che fare [...]". Devi tirare la torcia per chiudere il passaggio segreto e far entrare un monaco, che dovrai seguire molto da vicino. Se ti farai seminare dal monaco, verrai scoperta e imprigionata.

L'ENIGMA DI MASTER LU

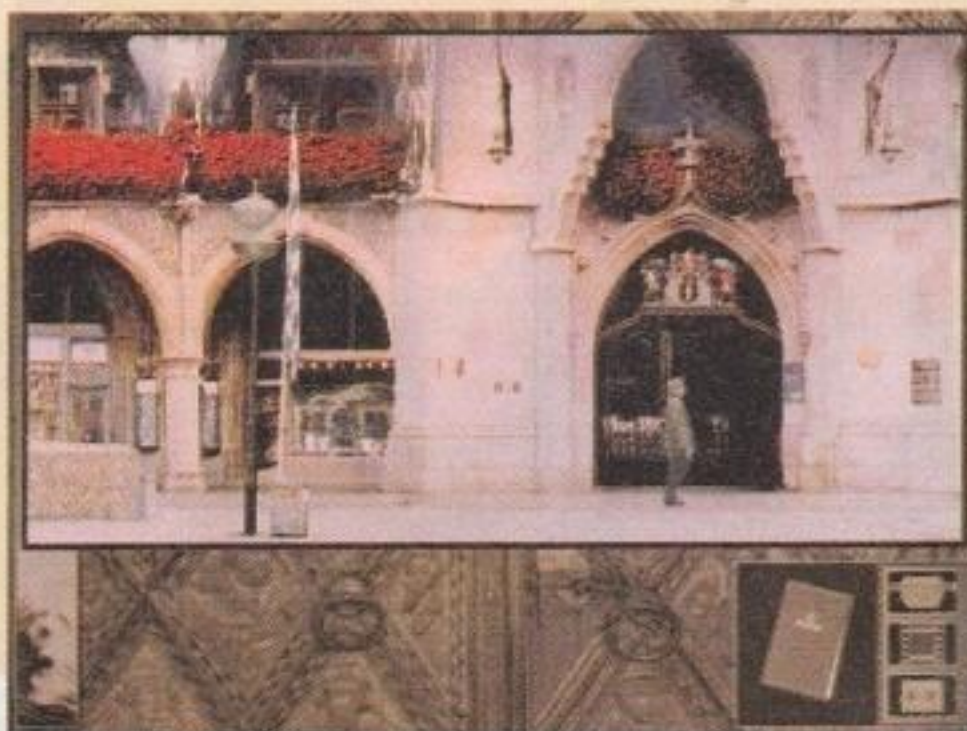
Non una, ma due ragazze! Susy e Giovanna di Chioggia ci riferiscono che "[...] abbiamo apprezzato la vostra soluzione di *Enigma di Master Lu,* ma arrivate nel laboratorio segreto del Barone di Picche, ci siamo arenate. Infatti, quando tentiamo di inserire il rubinetto sulla valvola, non lo accetta in nessun modo. Dove sbagliamo? [...]". Effettivamente, si tratta forse dell'enigma più complesso e articolato del gioco. Purtroppo bisogna utilizzare diversi oggetti tra loro nell'ordine giusto, ed è facile confondersi. Nel vostro caso però, pensiamo che l'errore sia utilizzare il rubinetto. Dovete infatti utilizzare la parte da dove esce l'acqua del rubinetto, non la valvola vera e propria. Speriamo che vi sia di aiuto...

STAR TREK A FINAL UNITY

Vittorio di Bari ci chiede "[...] Soccorso! Aiutatemi a trovare Allanor in *Star Trek - A Final Unity.* Sono andato su Horst III, ho utilizzato lo scan su tutto quello che era possibile, ma non so dove andare [...]". In primo luogo, assicurati di avere in tuo possesso il data rod del Cancelliere. Dopodiché vai verso la caverna e utilizza i laser al massimo settaggio contro le rocce che bloccano l'accesso. Utilizza poi il rod e il programmer sul pannello che avrai così liberato.

BENEATH A STEEL SKY

Non li fanno più come una volta! Scherzi a parte, ci sono delle vetuste avventure che tornano alla ribalta di tanto in tanto, grazie a lettere come quella di Diego Lavecchia di Catanzaro che ci chiede: "[...] ho la chiave inglese, il tesserino magnetico, la lampadina, la sbarra, il rampino e la videocassetta, sono riuscito ad arrivare all'ascensore però inserendo il tesserino non succede nulla. Cosa devo fare? [...]". Per prima cosa, devi andare nella fabbrica e ordinare a Joey di entrare nella stanza con i sensori. Quando esce, digli di disattivare i fusibili: adesso potrai entrare. Alza la grata e prendi il putty che si trova per terra. Raggiungi poi la Centrale Energetica (in fondo a sinistra). Allenta i due bottoni, quindi ordina a Joey di premere uno dei bottoni: mentre ne tiene schiacciato uno, premi l'altro. Dopo che l'addetto se ne è andato, tira la leva della macchina sulla sinistra e togli la lampadina: metti quindi il "putty" nell'alloggio della lampadina. Tira di nuovo la leva e abbassa gli interruttori. Ora vai nella schermata del cavo rosso, osservalo e ordina a Joey di tagliarlo. A questo punto, potrai inserire il tesserino magnetico nello slot e scendere di un piano.

GABRIEL KNIGHT 2

Con estrema cortesia, Elisabetta Conforti ci chiede "[...] sono ferma al primo capitolo di *Gabriel Knight 2,* dove il protagonista del gioco deve effettuare una operazione di "splace", ovvero deve copiare della parole da un nastro registrato in un nastro vuoto per comporre una frase di senso compiuto. Le combinazioni possibili sono tantissime - cosa devo fare? [...]". Decisamente un enigma non semplice. Comunque, le parole che dovrai estrarre sono: "THOMAS?" "HERR" "DOKTOR" "KLINGMANN" "HERE" "SHOW" "OUR" "WOLVES" "TO" "MR" "KNIGHT".
Non dimenticarti di concludere l'operazione selezionando "TRANSFER".

DAL 3 MAGGIO IN EDICOLA PUOI SPENDERE QUESTO BUONO DI DUEMILA LIRE PER COMPRARE UNA COPIA DELLA NUOVA RIVISTA CHE HAI SEMPRE SOGNATO.

IL 20% DI SCONTO RISERVATO SOLO AI NOSTRI AMICI.

Porta il buono sconto all' edicolante e potrai pagare la tua copia della nuova rivista solo 7.900 lire invece di 9.900.
Non perdere questa occasione di scoprire un mondo pieno di *ozioni mai provate prima d'*

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SCHEDE 3D:

TRUCCHI E SEGRETI PER SCOPRIRE IL MOSTRO NASCOSTO NEL TUO PC

MENSILE - ANNO 1 N.1 - MAGGIO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

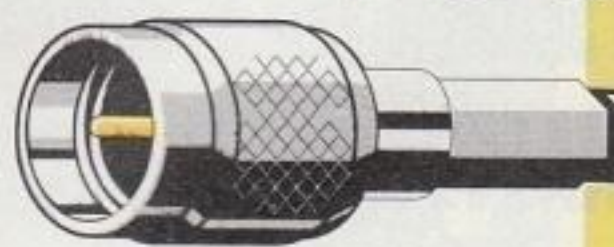
I GIOCHI, I COMPUTER, IL VOLANTE

PER VIVERE L'EMOZIONE DI GUIDARE UNA FORMULA 1 NEI GRAN PREMI

GRANDprix2

MICROPROSE

MAGGIO
L. 9.900

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

Quattro pagine all'insegna della cultura del cyberspazio: non solo tutto ciò che di più strano e intrigante potete trovare sulla Madre delle Reti, ma anche alcuni siti più seriosi e di particolare interesse, che potrebbero aiutarvi a riflettere in queste assolate giornate di maggio. Armatevi di mouse e modem e seguiteci in questa allegra scampagnata primaverile. La bolletta, come sempre, è a carico vostro!

SIAMO FATTI COSÌ...

http://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html

L'autostrada dell'informazione ci permette ora di compiere un allucinante viaggio nel corpo umano: grazie a questo sito, infatti, possiamo esaminare i risultati di The Visible Human Project, un progetto scientifico condotto da un gruppo di studiosi americani (e chi sennò?) votato allo studio del corpo umano sfruttando al massimo la tecnologia odierna, forse spingendosi un pochettino oltre quel limite che fa scatenare immancabilmente l'opinione pubblica. L'esperimento che ha portato alla creazione del primo vero modello umano al computer, ha sollevato infatti alcune polemiche negli Stati Uniti, soprattutto perché per realizzarlo gli scienziati hanno dovuto "sacrificare un cadavere", sezionandolo orizzontalmente e creando migliaia di "fette" di spessore millimetrico, che sono poi state poi analizzate e memorizzate in forma digitale - un po' come un grosso prosciutto (sappiamo che questo paragone potrà farvi venire la pelle d'oca, ma niente può spiegare con più efficacia il lavoro effettuato). Negli Stati Uniti si è parlato molto di questo, e l'opinione pubblica si è riscaldata quando un detenuto condannato a morte ha dato la sua autorizzazione a congelare il proprio cadavere, per essere poi "affettato": in questo modo, l'uomo vivrà per sempre nella rete cyberspaziale che è Internet. L'uomo ha giustificato il suo gesto dicendo di aver commesso molti crimini verso la società durante la sua vita, e che in questo modo potrà fare qualcosa di utile per l'umanità. E l'utilità di questo progetto è assolutamente indiscutibile. A questo indirizzo troverete l'home page ufficiale del programma, infarcita di notizie, immagini e animazioni (alcune agghiaccianti, come il viaggio all'interno del corpo, realizzato con un rapido slideshow delle parti sezionate - potrete quindi attraversare il cervello, i polmoni e l'intestino del cadavere) e numerosissimi link con tutti gli istituti che hanno utilizzato i dati così acquisiti per la creazione di altri progetti.

MILLE SCUSE PER MILLE RITARDI

http://members.aol.com/rkoul/dogindex.htm

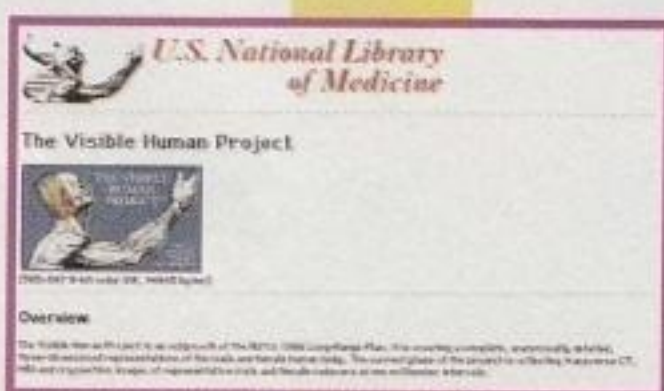
Home page di grandissima utilità, soprattutto per chi arriva sempre in ritardo in ufficio e per chi non riesce mai a finire i compiti in tempo, a scuola. Qui trova posto, infatti, un'apprezzata moltitudine di scuse di ogni genere, dalle incredibilmente convincenti alle fandonie più evidenti. Per una facile e veloce consultazione, il materiale è suddiviso in categorie: scuse da casa («Non è il mio turno: l'ho fatto l'ultima volta»), per l'ufficio («Quello era compito di... [nome di un impiegato licenziato da poco]»), per la scuola («Mia madre ha buttato per sbaglio il mio quaderno»), per gli eccessi di velocità («Mi hanno diagnosticato il cancro, qualche tempo fa; sono appena tornato da un check up, da cui è risultato che non era vero: ero così felice che non me ne sono accorto»), per le donne («Dai un'occhiata al calendario...»), per gli uomini («Ti assicuro che non mi era mai successo»), per i politici («È quello che vogliono i cittadini»)

e miste («L'ho fatto, giuro! Ti mentirei mai, io?»). Completano il quadretto una serie di consigli pratici su come mettere in atto le "scenate" e alcuni commenti eccellenti riguardo l'arte della menzogna. Non vi farebbe certo male dare un'occhiata a questa pagina, nell'eventualità che, prima o poi, vi troviate a corto di scuse, come il nostro Tiziano Toniutti, che ripete sempre la stessa vecchia storia dei file corrotti per giustificare i ritardi con cui consegna la posta.

MAL COMUNE...

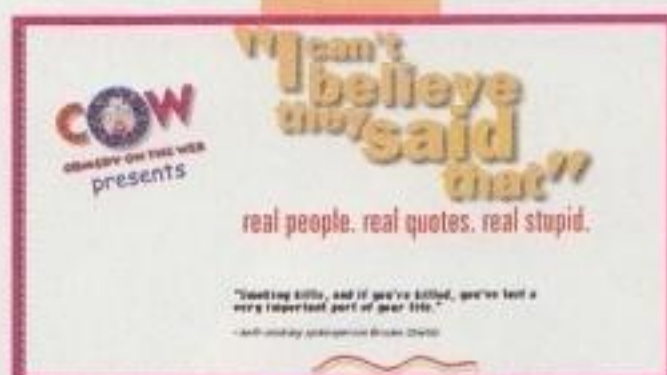
http://www.myboss.com/

Tutti, bene o male ce ne abbiamo uno. Forse che chi ne ha più di uno, e chi invece non ne ha proprio. E comunque sia, averlo non è mai una cosa buona... Di che cosa stiamo parlando? Ma del principale! La maggior parte delle persone che lavorano devono fare salti mortali per farlo sempre contento, inventare scuse plausibili per i loro ritardi e trovare cose gentili e intelligenti da dirgli anche nei momenti più bui. In questo sito, intitolato appunto My Boss, troverete lo sfogo verbale di centinaia di impiegati, che hanno mandato, via E-mail, i pensieri più profondi riguardanti il loro datore di lavoro. Tali pensieri sono presenti in tre forme: fumetti (al momento di scrivere, però, questa sezione è ancora inoperativa), racconti brevi

http://www.oldgamesitalia.net/

(sarebbe meglio dire aneddoti...) e frasi singole (tipicamente freddure). Queste ultime rappresentano forse la parte più divertente del sito: da una manciata di parole si riesce a percepire perfettamente l'odio, il disprezzo oppure la derisione del superiore di chi scrive. C'è soprattutto chi se la prende con la sua ignoranza nel campo informatico, accompagnata dalla presunzione di sapere e capire tutto - «Una volta il mio principale mi ha detto: "Ho finito di scrivere questa lettera venti minuti fa. È da allora che premo il tasto end ma non succede niente!"»; «Il mio capo era così eccitato di avere un nuovo computer tutto suo, un Macintosh, che è corso a comprare la guida per Windows 95»; «Il mio superiore ha così commentato la scelta di aprire un sito WWW: "Tra non molto il numero di americani on-line sarà maggiore della popolazione statunitense"». A parte l'umorismo, nell'home page My Boss troverete inoltre due link "seriosi" che possono aiutare con molti consigli pratici chi è in cerca di un nuovo lavoro (e nuovo capo) e chi invece vuole mettersi in proprio (eliminando la parola "principale" dalla sua vita). Infine, potete sempre contribuire alla causa, mandando insulti riguardanti il vostro capo, sperando con tutto il cuore che non venga mai a scoprirlo. Noi l'abbiamo già fatto, ma non ditelo a Riccardo Albini!

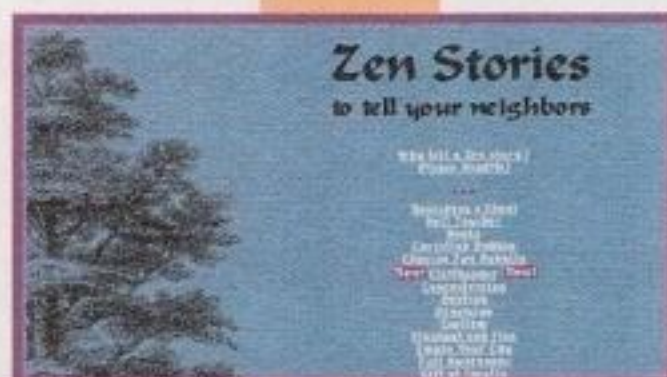
LE ULTIME PAROLE FAMOSE

http://www.comedybreak.com/quotes/

«Non la respiravo», con queste parole Bill Clinton, presidente degli Stati Uniti, giustificava il fatto che quando era giovane aveva fumato tutt'altro che tabacco - perché nessun presidente può rimanere in carica ammettendo di aver avuto una gioventù di cattivo esempio... e queste parole famose sono passate alla storia: «I don't inhale» è ormai una frase fatta e tutti la usano per schernire il presidente. Ma il mondo politico americano è pieno di episodi di questo tipo; già, noi avremo pure Mike Bongiorno e i commentatori sportivi della Rai, ma oltreoceano non scherzano mica. E per sottolinearlo, questa home page riporta le dichiarazioni più famose (purtroppo manca inspiegabilmente quella di Bill Clinton sopracitata...) rilasciate dagli esponenti della politica, più alcuni altri nomi illustri a livello mondiale. Qualche esempio? Alla fine degli anni '60, l'allora sindaco di Chicago tranquillizzava i cittadini dicendo che «la polizia non è qui per creare il disordine, ma per preservare il disordine» (una frase che non stonerebbe affatto in "Mai dire gol") e più recentemente un ministro australiano sbalordiva con un'acuta osservazione, affermando che «solitamente, le importazioni dell'Australia

provengono da oltremare» - niente di più sconvolgentemente vero... Ma la vera star di questa lista è probabilmente Dan Quayle, ex-vice presidente americano, che ha bombardato la nazione a stelle e strisce di interminabili gaffe che lasciano senza parole («Adoro la California: sono praticamente cresciuto a Phoenix» - peccato che Phoenix sia in Arizona - e «Sono stato recentemente in America Latina, e mi sono pentito di non aver studiato con impegno il latino a scuola, così avrei potuto parlare con i suoi abitanti» - il latino, è certo, veniva parlato parecchio tempo fa e soprattutto in tutt'altra parte del globo).

SAGGEZZA ON-LINE

http://www1.rider.edu/~suler/zenstory/zenstory.html

Quando avete una decina di minuti liberi, ogni tanto, fate un salto a questo indirizzo, dove potrete far volare la vostra immaginazione con un folto gruppo di racconti Zen e Tao. Queste perle di saggezza sono brevi racconti spesso volutamente scarni e privi di un finale vero e proprio (o almeno non evidente agli occhi di tutti) legati alle antiche religioni orientali, e la particolarità che li rende magici è che possono essere interpretati in moltissimi modi, dando innumerevoli spunti di ragionamento e riflessione, completamente differenti l'uno dall'altro sebbene nati dalle stesse parole. Se raccontate una di queste storie a dieci persone diverse, infatti, difficilmente avrete meno di tre o quattro conclusioni o interpretazioni, alle quali gli ascoltatori arriveranno dopo pochi attimi di riflessione - ma sono questi pochi istanti che rappresentano la pista di decollo di interminabili discussioni sulla verità che si cela dietro il racconto. In realtà, di verità non c'è n'è soltanto una: ognuno ne trova una propria a seconda del suo modo di vedere il mondo che lo circonda. Il sito è curato da uno psicologo che ha riportato, insieme alle storie, alcuni dei ragionamenti più significativi fatti dalla gente a cui sono state raccontate. E alcune volte, senza questi commenti, le storie possono apparire estremamente complicate.

IL SORRISO DI UN BAMBINO

http://www.wish.org/

La Make-A-Wish Foundation è una fondazione americana che si prefigge di dare un sollievo ai bambini malati gravi o terminali, realizzando i loro sogni. Nata nel 1983 e con sede a Phoenix, in Arizona, la

Make-A-Wish Foundation ha quasi un centinaio di sedi sparse per il territorio americano, conta 11mila volontari e fino ad ora ha trasformato in realtà la bellezza di 40mila sogni. I bambini possono scegliere il loro desiderio tra quattro categorie: "I want to go to..." (per quanto riguarda i viaggi), "I want to be..." (professioni), "I want to meet..." (celebrità) e "I want a..." (regali). La realizzazione di ciascun desiderio costa in media alla fondazione dai 5 ai 7 milioni di lire, e la famiglia del bambino non deve spendere nemmeno una lira. Le richieste più comuni sono i viaggi a Disneyland (il 46% delle richieste durante l'anno scorso), gli incontri con cantanti, attori e atleti e regali come videogiochi o case sull'albero (!). Infine,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

sono molti i bambini che almeno per un giorno vorrebbero essere pompieri, poliziotti o astronauti. Come potrete scoprire da voi stessi sfogliando le pagine di questo sito, la Make-A-Wish Foundation ha incontrato anche qualche problema lungo il suo cammino, come la rivolta delle associazioni per la protezione degli animali, che si sono indignate quando la Make-A-Wish ha accettato di realizzare il sogno di un bambino malato di cancro che voleva andare a caccia di orsi bianchi (che, per la cronaca, è tornato a casa senza preda). Oppure la disperazione di una famiglia che, dopo aver chiesto alla popolazione americana di aiutare il figlio che voleva infrangere il record di biglietti d'auguri ricevuti, ha lanciato appelli affinché le spedizioni terminino, visto che la famiglia ha ricevuto più di 16 milioni di biglietti e che ora il figlio è guarito - la fondazione non ha niente a che fare con questo sogno diventato realtà, ma ancora oggi sono in molti a telefonare chiedendo informazioni sul caso e a mandare contributi per la causa. Questo è il potere della solidarietà...

SPASSO TRICOLORE

http://www.vol.it/aediculona/

Un ricco quanto piacevole sito demenziale italiano che vi farà passare momenti di sano divertimento, l'ideale per quando siete un po' giù di corda. Si tratta in pratica di una sorta di rivista on-line, con tanto di rubriche e articoli speciali... e non mancano neppure gli sponsor. Ma non fatevi ingannare, perché qui tutto è all'insegna della demenzialità più assoluta, e così vi ritroverete a leggere l'assurda posta di Donna Giuseppina (assurde sono sì le

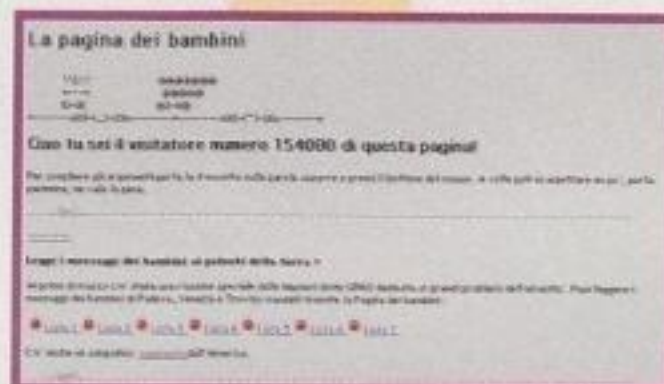
risposte, ma anche le situazioni descritte da chi chiede consiglio), a fantasticare viaggi in posti dai nomi alquanto sospetti come Pianerottolen, a sfogliare le pagine degli ipotetici sponsor e a contorcervi le budella (dalle risate) nella rubrica dedicata alle poesie in dialetto e in lingua straniera, tradotte con molta libertà (più di quanta possiate immaginarvi) dalla redazione di Ediculona. Non possiamo che fare un applauso alle geniali menti dietro questo progetto, che vale sicuramente una visita nelle assolate giornate d'inizio estate, tra una partita a pallone e un giro in motorino.

LA VOCE DELL'INNOCENZA

http://www.pd.astro.it/local-cgi-bin/ritorna.cgi/forms/

I bambini di tutta Italia mandano il loro messaggio di pace ai grandi della Terra, sotto forma di disegni o parole. Nella Pagina dei Bambini troverete di tutto, dalle lettere scritte dagli alunni di alcune scuole italiane ai leader europei durante l'ultimo meeting dell'ONU, a una raccolta di scritti, poesie e racconti; e poi, ancora una completa mostra

La pagina dei bambini

Ciao tu sei il visitatore numero 154080 di questa pagina!

di giocattoli di legno (con tanto di foto e brevi spiegazioni) e numerosi link dedicati ai fumetti italiani. Ma non finisce qui: la Pagina dei Bambini è arricchita da una lunga lista di link dedicati alla natura, alla scienza e al divertimento, e ci guida ad altre pagine di notevole interesse, sia per i bambini che per un pubblico più maturo. Questo sito rappresenta anche un punto d'incontro ideale per le scuole, che possono organizzare e allacciare nuovi rapporti con altri istituti.

LA POLVERE DEI SECOLI

http://www.perseus.tufts.edu/

Quello dell'archeologo, che lavoro interessante! Scoprire la vita del passato, risolvere misteri e trovare testimonianze storiche. I film di Indiana Jones hanno ritratto la professione in modo un po' distorto ed esagerato (o, meglio, in una parola sola, hollywoodiano), ma hanno dato testimonianza delle emozioni che una simile professione può far provare. Quello che è certo, però, è che per essere degli archeologi bisogna essere dotati di un buona dose di pazienza, perché i reperti storici non si trovano facilmente come un barattolo di sugo al supermercato: bisogna studiare,

interpretare, esplorare, cercare e poi, forse, trovare. E anche dopo il ritrovamento, mesi e mesi di studi sono necessari per scoprire la natura del reperto trovato. Tutto questo, in definitiva, si può riassumere con una parola (che poi è più di una): un sacco di tempo. Se siete quindi appassionati di storia e non avete il tempo o la pazienza di trovare un impiego fisso come archeologi potete sempre andare in biblioteca oppure, meglio ancora, collegarvi a questa home page. Se sceglieste quest'ultima opzione, state tranquilli che rimarrete incollati al monitor per ore: dalla pagina di apertura si dirama infatti una fittissima rete di informazioni su scritti, architettura, siti, reperti, studi - e chi più ne ha più ne metta - riguardo la storia greca. Inoltre tra qualche tempo sarà disponibile anche una sezione dedicata all'antica Roma, a cui per ora sono dedicati soltanto alcuni filmati Quicktime VR (già interessanti di per sé). L'immensa quantità di materiale disponibile è l'ideale per chi è appassionato dell'argomento ma anche per chi non lo è e deve far finta di esserlo (gli studenti) e per gli insegnanti che vogliono provare un nuovo supporto per l'insegnamento che desterà sicuramente l'attenzione degli studenti, visto l'attraente mix cultura-tecnologia.

R.I.P.

http://www.serve.com/diavolo/grave/

Sull'ultimo numero di Zeta, in questa rubrica, vi avevamo pre-

sentato il sito che ritraeva l'ingresso delle abitazioni dei VIP americani e questo mese continuiamo la tradizione, solo con due piccole differenze. Numero uno, le attuali "dimore" non si trovano soltanto oltreoceano e, numero due, gli abitanti non sono più in vita. Si tratta infatti di una inquietante raccolta di cimiteri e lapidi, tutte accomunate dalla notorietà dei corpi che vi risiedono. Un mare di foto dei luoghi dove riposano poeti, scrittori e personalità del passato (con alcune più recenti eccezioni), con panoramiche dei più suggestivi e inquietanti cimiteri irlandesi, americani, italiani, francesi e inglesi. Se poi vi sentite a vostro agio nello spirito dark di questo sito, potete sempre utilizzare i due link presenti, che vi condurranno ad altrettante pagine che raccolgono racconti fantastici "a tema". Forse questo non è il migliore periodo dell'anno per immergervi in questo umore (ottobre o novembre sarebbero decisamente meglio... con le giornate grigie e piovose della stagione), ma potrebbero darvi lo spunto per una visita nel caso abbiate intenzione di andare in vacanza in una di queste nazioni, magari per le vacanze estive. Potrà sembrare sinistro, ma parecchi cimiteri vantano un'atmosfera surreale che va provata per essere compresa.

LIBERTÀ ON-LINE

http://www.pennpals.com/

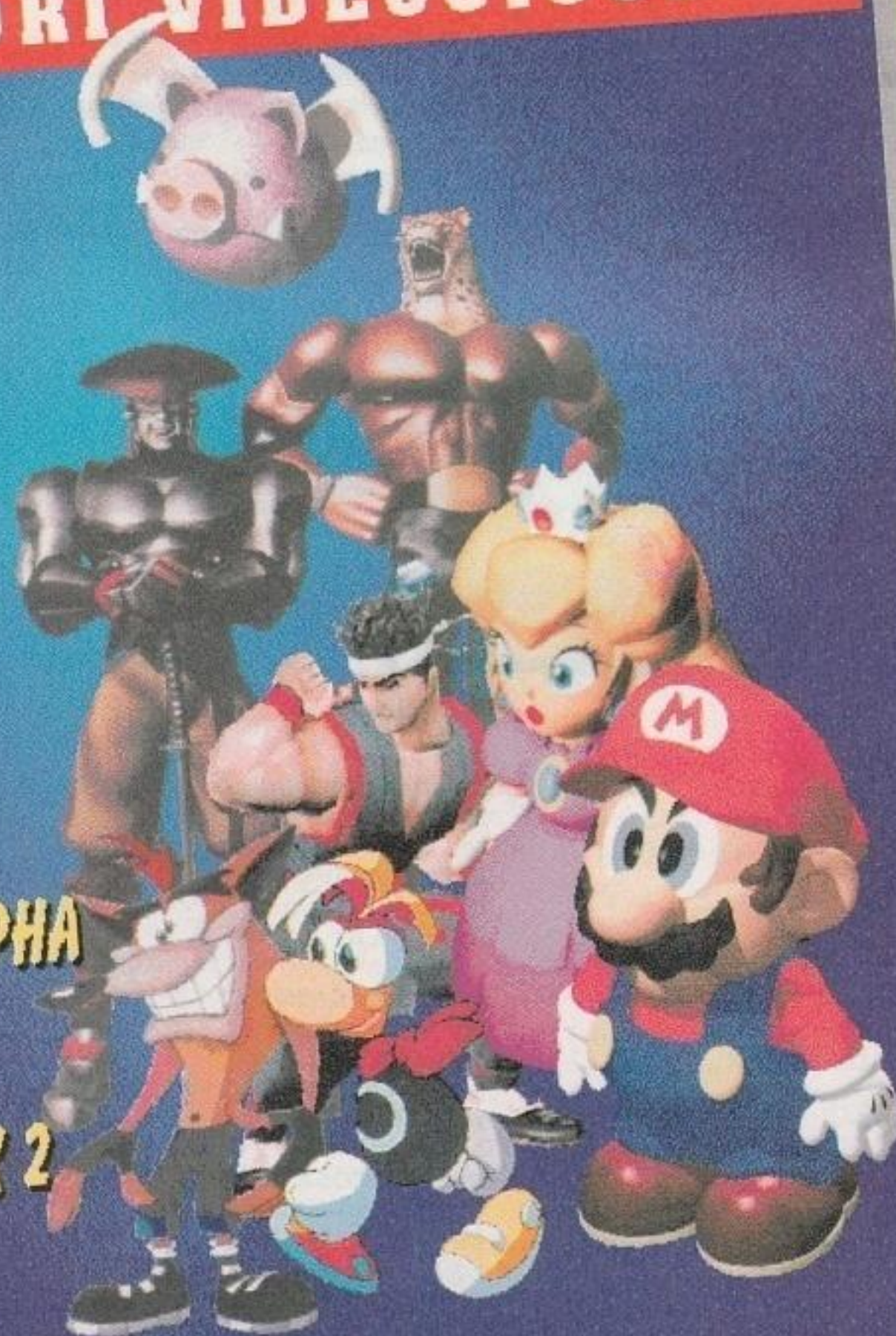
Il sole che splende, un piacevole venticello, i prati in fiore: maggio è proprio fantastico, e ci trasmette un senso di libertà, di voglia di divertirsi. Ma c'è purtroppo chi, anche in questo bellissimo periodo dell'anno, sogna la libertà chiuso dietro le sbarre di una prigione. Per quanto la gente detenuta nei penitenziari possa avere sbagliato, adesso sta scontando la propria pena, costretta a passare le giornate in prigionia, sognando di poter passeggiare liberamente, anche soltanto per dieci minuti. Scopo di questo sito è mettere in contatto epistolare i detenuti delle prigioni americane che lo desiderino con la gente che incontra, surfando, questa home page. Il menu principale è suddiviso in categorie: uomini che vogliono corrispondere con chiunque, donne che vogliono corrispondere con chiunque, uomini che cercano donne, donne che cercano uomini, casi speciali (solitamente appelli) e condannati a morte. Troverete inoltre una ricchissima pagina di link dedicata a chiunque sia interessato all'argomento o agli enti governativi americani in generale, una raccolta di disegni e opere artistiche dei detenuti e una di scritti e poesie. Vista la natura particolare del rapporto epistolare, solo un pubblico maggiorenne può corrispondere con i detenuti, e questa è una scelta più che saggia perché, per quanto si possano apprezzare le buone intenzione di molti, è vero che qualcuno potrebbe cercare di approfittare del suo punto di riferimento "fuori, nel mondo". Non prendete quindi alla leggera questa proposta intelligente, e se sapete scrivere in inglese (imparerete molto in questo modo, comunque) e vi piace corrispondere, siamo sicuri che potrete trovare cinque minuti, ogni tanto, per dare un po' di speranza a chi è tagliato fuori dal mondo.

LINK SOFTWARE HOUSE

3DO
http://www.3do.com/
7TH LEVEL
http://www.7thlevel.com/
ACCESS SOFTWARE
http://www.accesssoftware.com/
ACCLAIM
http://www.acclaimnation.com
ACCOLADE
http://www.accolade.com
ACTIVISION
http://www.activision.com/
APOGEE/3D REALMS
http://www.apogee1.com
CAPSTONE
http://www..gate.net/~intracor/capstone.html
BETHESDA
http://www.bethsoft.com
BLIZZARD
http://www.blizzard.com
BULLFROG
http://www.ea.com/bullfrog.html
DOMARK
http://www.domark.com/domark
EA
http://www.ea.com/
EPIC
http://www.epicgames.com/
GROLIER INTERACTIVE
http://www.grolier.com
GTE
http://www.im.gte.com/
GT
http://www.gtinteractive.com/
ID SOFTWARE
http://www.idsoftware.com/
INTERACTIVE MAGIC
http://www.imagicgames.com/games.html
INTERPLAY
http://interplay.com
LOOKIN GLASS
http://www.vie.com/lgt
LUCASARTS
http://www.lucasarts.com/menu.html
MAXIS
http://www.maxis.com/maxhome.html
MICROPROSE
http://www.microprose.com/
MICROSOFT
http://www.microsoft.com
MINDSCAPE
http://www.mindscape.com
NEW WORLD COMPUTING
http://www.nwcomputing.com
NOVALOGIC
http://www.novalogic.com
OCEAN
http://odon.com/ocean/
ORIGIN
http://www.ea.com/osi.html
PAPYRUS
http://papy.com
PHILIPS MEDIA
http://spider.media.philips.com/media/MediaHome.html
RAVEN
http://www.ravensoft.com/
READYSOFT
http://www.tcn.net/~readysoft/
ROCKET SCIENCE
http://www.rocketsci.com/
SIERRA
http://www.sierra.com/
SPECTRUM HOLOBYTE
http://www.holobyte.com/
SSI
http://www.ssi.online.com
TAKE 2
http://www.westol.com/~taketwo/take2.html
TEAM17
http://www.team17.com/
TRILOBYTE
http://www.tbyte.com
UBISOFT
http://www.ubisoft.com/
VIRGIN INTERACTIVE
http://www.vie.co.uk/vie/
WARNER
http://www.warneractive.com/
WESTWOOD
http://www.westwood.com/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA

DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!

NELLE PRINCIPALI EDICOLE

http://www.oldgamesitalia.net/

Peccato, da questo mese non ho più l'E-mail. Mi ero affezionato a quella sigla crittografata che probabilmente era in grado di connettermi a Telepiù via satellite e di farmi entrare in qualche sistema remoto nel mondo. Questa grave perdita è dovuta al fatto che ho recentemente cambiato lavoro abbandonando la società che mi offriva il servizio di posta elettronica. Spero che nella nuova azienda mi diano al più presto una nuova E-mail: sarete i primi a saperlo.
Per il momento potete adoperare il mio codice per giocarlo al lotto, tentare di entrare nei computer del Pentagono, deviare i satelliti dalla loro orbita, ecc.

a cura di Luca Bonacina

Scrivo solo in relazione ad un articolo della Tecno Mail, in particolare alla risposta da te data, o caro Luca, circa le presunte potenzialità 2D/3D della 3dBlaster PCI. Ora, io posseggo tale scheda, ma non accelera per niente il 2D, al limite lo peggiora al punto che *Doom* scatta come su un 386 e *Rayman* va in slow motion. In pratica, per certi giochi la VGA non è praticamente supportata (eccezione fatta per *Screamer 1* e *2*), mentre la Svga, beh... uno spettacolo, ovviamente.
Sperando in una risposta pronta e una rapida errata corrige su Zeta, ti saluto e ringrazio per l'attenzione.

Claudio Todeschini.

P.S.: Ma da dove trae origine un indirizzo di E-mail lungo come un braccio e virtualmente impossibile da memorizzare?

Il nome lungo della E-mail che non ho più era composto: dalla sigla del "server" locale (MS, Italia, Milano, server 2) e dal codice utente deciso da qualche computer in Texas, presso il sito eds.com che è il sito della società presso la quale ho lavorato negli ultimi tre anni fino al mese scorso.
Per quello che riguarda la 3D Blaster che non ho potuto ancora provare (spero che la redazione di tanto in tanto mi passi qualcosa) ti dirò che, secondo le notizie in mio possesso, il problema è cosa nota. Con l'accelerazione 3D funziona tutto bene, con il 2D si ha un peggioramento. Sembra che tutto ciò sia da ricondurre ai driver 2D dati in dotazione con la prima versione delle schede, che non erano ancora ottimizzati a causa di un ritardo (come al solito), ma che dovrebbero essere attualmente scaricabili dal sito della Creative (http://www.cle.creaf.com/wwwnew/tech/ftp/ftp-3db.html).
A proposito dove diavolo ho scritto che il 2D funzionava bene?

Carissimo Luca sono un tuo grande ammiratore e ti seguo da sempre su Zeta (...).
Ho comprato circa 20 giorni fa il nuovo processore Pentium MMX a 200Mhz sostituendolo al mio vecchio (beh, si fa per dire) Pentium a 200Mhz. Dopo aver ritirato il computer dal mio assemblatore di fiducia torno a casa ed eseguo un paio di benchmark con i programmi più in uso nel settore. I risultati sono eccezionali e rimango veramente soddisfatto dell'acquisto fatto. Poi, 2 giorni fa mi telefona il mio amico assemblatore dicendomi di aver sbagliato a montare la mia CPU essendosi dimenticato di spostare un ponticello (precisamente il JP35) sulla mia scheda madre (una Soho nuova di zecca con 512Kb di cache) e raccomandandomi di farlo perché le prestazioni della CPU in questo modo sarebbero migliorate ulteriormente. Sposto con molta attenzione il ponticello ed eseguo di nuovo i benchmark per vedere se effettivamente qualcosa è cambiato. Il mio amico aveva proprio ragione: ora le prestazioni della CPU sono a dir poco eccezionali, il mio computer ottiene un punteggio maggiore del 15% rispetto a prima della modifica (ed anche i giochi girano molto meglio rispetto a prima).
Ora mi chiedo: avendo usato la CPU col settaggio sbagliato per 15 giorni posso averla in un certo qual modo rovinata ? Ciao e complimenti a te e a tutta la redazione di Zeta per l'ottima impostazione della rivista.

Marco de Cesare (floma@mbox.vol.it)

Non possiedo documentazione sulla scheda in questione, e non posso sapere che cosa controlla il "Jumper 35". Comunque la possibilità di aver danneggiato in modo permanente la CPU è molto remota, visto che sei riuscito a far girare i benchmark (che mettono sotto stress il sistema) anche dopo l'intervento. Ma, comunque, mi preme sottolineare la correttezza del tuo amico, che ti ha chiamato e ti ha seguito nell'intervento. Nella maggior parte dei casi il negoziante o l'assemblatore, se ne sarebbero totalmente disinteressati, anche perché intervenire avrebbe voluto dire ammettere uno sbaglio (cosa assolutamente non di moda tra i venditori).
Nei confronti del tuo amico non si può nemmeno sollevare il dubbio dell'incompetenza, visto che probabilmente quello era il suo primo MMX a 200Mhz e forse i manuali dei primi arrivi non brillano per i particolari...

Ciao Luca!
spero tu sappia risolvere un "piccolo" problema che assilla me, come penso anche molti lettori della tua rubrica. Il problema è che sono pieno di file (probabilmente inutili) nella directory Windows (151MB) e soprattutto nella sottodirectory system (75MB). Sono convinto che molti di questi file siano inutilizzati (installazioni di demo, programmi shareware che cancellati lasciano .dll e altre schifezze sul mio povero disco), ma non ho il coraggio di cancellarli anche perché non saprei da dove cominciare e con quale criterio; esiste qualche programma utile a capire cosa eliminare? È normale avere tutti questi mega occupati? Sono realmente utili? Come si può risolvere il problema?
Speranzoso ti saluto,

Fabio Vita (fvita@eniware.it)

Il problema delle librerie dinamiche e dei file temporanei che infestano gli hard disk di tutto il mondo è ancora irrisolto. Partiamo dai file temporanei: questi sono file che il sistema apre per gestire come memoria virtuale o copie di lavoro (esempio i file di Word), e nel caso il sistema non venga chiuso in modo corretto o debba essere resettato per via del classico "inchiodamento", tali file rimangono sull'hard disk rubando spazio. In genere questi file si trovano nelle directory \temp, \windows\system e \dos (per chi lo ha ancora). Cancellarli è indolore, ma occorre prestare attenzione alla data: se riportano la data odierna è meglio lasciarli dove sono perché è probabile che essi siano attualmente in uso.
Per quanto riguarda le librerie dinamiche (.dll), le speranze di individuare a quale programma appartengano sono molto poche. Con

Marco (Lambri), in relazione al problema di A. Falso nella posta di febbraio, fa notare che l'inconveniente si presenta solo con alcuni drive per colpa del sistema operativo. Ciò è un "buco" conosciuto che si evidenzia collegando un device al secondo canale IDE. Una patch può essere scaricata dal sito ftp://ftp.unipg.it/pub/win95/tools/iosupd.exe - CD-ROM update - Fixes the bug with a CD-ROM on the second IDE channel. (136 KB).

http://www.oldgamesitalia.net/

Windows95 le case di software hanno la possibilità di registrare tutti i programmi a cui sono collegate le .dll in modo che durante la disinstallazione queste vengano rimosse. Di fatto le società di produzione di software meno serie, non effettuano queste registrazioni e il sistema operativo da solo non è in grado di soddisfare questa mancanza. La soluzione non può che essere quella di andare per "tentativi" tenendo adeguati backup a portata di mano per poter tornare indietro. Personalmente mi sono organizzato così: ho creato una sola directory, con un adeguato numero di sottodirectory, nella quale ripongo tutti i dati che non fanno parte del software che uso (documenti word, foto mie, salvataggi partite, ecc.). Questa è l'unica directory di cui faccio un regolare backup ogni settimana. Una volta all'anno rimuovo totalmente tutte le applicazioni installate (giochi, utility, Office, ecc.) per reinstallarle. L'operazione con un CDROM 8X è relativamente veloce, e in un paio di ore ricostruisco il sistema non prima di avere fatto anche una deframmentazione del disco.

GLOSSARIO

DLL: (Dynamic Link Library), sono file che contengono parti comuni (funzioni e routine) a uno o più programmi. L'uso delle DLL esterne ai programmi permette di ridurre la grandezza dei file eseguibili, evitando di incorporare le stesse funzioni internamente ad ogni file.

DirectX: sono routine grafiche di Microsoft, legate al sistema operativo, ma "intimamente" connesse all'hardware. Con queste routine è possibile far girare applicazioni graficamente pesanti come per esempio i giochi 3D. Ovviamente l'accelerazione si ottiene solo con programmi appositamente scritti per DirectX, diversamente non si otterrà alcun beneficio.

Egregio Bonacina, dopo uno scambio epistolare con Toniutti siamo giunti alla conclusione che solo il tuo estro potrà risolvere il mio problema. Per aiutarti, ti dico che ho un pentium 90 con aggiornamento Win95, 32 mega. Ho installato un gioco chiamato *Wages of War*. O meglio, ho cercato di installarlo, ma appena l'autoplay si mette in funzione appare un messaggio: "CHIAMATA DI COLLEGAMENTO DINAMICO NON VALIDA AD UN FILE .DLL". Lo stesso avviene se carico il gioco da setup. Dopo averlo caricato, appare la scritta "loading", quindi lo stesso messaggio, e lo schermo diventa nero. Premetto che mi è capitato solo un'altra volta, con una demo di *War Wind*. In entrambi i casi la directory veniva formata da C:\Program Files\...ed il nome del programma. Non so se è importante, ma te lo dico lo stesso. Per concludere, ho provato *Wages* in un altro computer simile al mio, e funziona perfettamente. Mi dai una mano?

Valerio Cattano (cattano@iol.it)

Ancora le diaboliche .dll. I casi sono due: o c'è un buco nel programma di installazione che cerca una libreria prima di averla installata, oppure il programma cerca una libreria di sistema che non è installata o è stata cancellata. Di norma il messaggio di errore dice esattamente il nome del file mancante e il percorso (path), di ricerca, ovvero la directory dove si aspetta di trovarlo. È praticamente impossibile che vengano cercate librerie di altri programmi (a parte i soliti QuickTime o mplayer...). Questo significa che è possibile ingannare il programma copiando la libreria in questione, a patto di trovarla. Se si tratta di un file del gioco occorrerà cercarlo sul CD-ROM stesso, sperando che questo non sia compresso in formati inaccessibili, e copiarlo nella directory indicata nel messaggio di errore. Se si tratta di .dll di sistema vale la pena provare a reinstallare alcuni dei moduli di Windows95 con le utilità di sistema relative (\Pannello di Controllo\Installazione applicazioni\Installazione di Windows 95).
Infine una nota: mi sembra strano che venga creata una directory "Program Files", dal momento che questa directory di sistema nella versione ufficiale italiana si chiama "Programmi". Hai una versione ufficiale? Perché se così non fosse il problema potrebbe derivare anche da questo... A intenditore...

Ciao Luca! Anzitutto un saluto ed un grazie per le tue "fatiche" con la Tecno mail di Zeta!
[...] Ho visto la Tecno mail di febbraio dove si parlava di versioni di Win95; io col mio P133 e 32 Mb RAM vado ancora sotto Dos/ Win 3.11 perché non ho ancora avuto necessità per giochi o altre applicazioni di passare a Win95, però ci passerò tra poco e, in previsione, ho acquistato da un mio amico Win95 full OEM. Il punto è questo: come si fa a sapere quale versione di Win 95 uno ha in mano per identificarla tra quelle che elencavi? Il manuale non lo dice, il fornitore nemmeno e ho la sensazione che comprare un HD di oltre 2 mega per sapere se sia la famosa ver service release 2 non sia una buona scelta.
Un'altra domanda riguarda le schede 3D: attualmente la situazione invece di definirsi si è fatta ancor più confusa (la 3Dfx emerge anche perché supporta openGL, la Matrox non si arrende ed esce con patch, la 3Dblaster sicuramente non starà a guardare..); in tutto questo come si pongono gli MMX? Il famoso bus AGP ha qualche sbocco concreto davanti a sé o rischia di essere solo un marchingegno potenzialmente ottimo ma senza futuro? Grazie ancora (specie se avrai tempo di rispondermi sennò pazienza ;-)).
Ciao

Giorgio Pezzoni (hogun@spm.it)

Per leggere la versione di Windows95 occorre aprire il "pannello di controllo" e fare doppio clic sull'icona "sistema". La versione che appare può essere: "4.00.950" (settembre 95), "4.00.950a" (novembre 95?) oppure la mitica "4.00.950 B" (OEM service release 2).
Per quello che riguarda le schede 3D, è difficile parlare di standard, di sicurezze future e di buoni investimenti. Il mercato cambia settimanalmente in base agli annunci, agli accordi strategici tra i grandi produttori e alle risposte del mercato. Personalmente credo che in contrasto a quanto ho letto in una delle "Ultime parole" di Zeta, lo standard DirectX avrà un futuro luminoso anche se, per ora, non è il massimo, magari implementando le funzioni OpenGL. Per quello che riguarda MMX, le DirectX versione 4.0 (di prossima uscita) promettono compatibilità (quindi meraviglie), con le nuove istruzioni introdotte da Intel. La morale di tutto questo è che per prima cosa occorre controllare se la scheda video dei sogni che si intende acquistare sia compatibile con DirectX, se poi non supporta le funzioni di fogging... beh, chissenеimporta, basta che si veda il resto e velocemente.
Per l'AGP (Accelerated Graphics Port), credo che si dovrà attendere ancora almeno un annetto, ma di sicuro non sarà una delle tante promesse cadute nel vuoto. Tra l'altro, essendo una peculiarità prevalentemente hardware, la sua implementazione sarà abbastanza indolore: Microsoft la supporterà già nel nuovo Windows97 (Memphis), Intel ha già pubblicato le specifiche per i produttori (standard NLX a sostituzione del già "vecchio" ATX). Bisogna ora vedere cosa faranno le varie Matrox, Ati, Creative, ecc.

Ciao da Medi. Leggo sempre con grande attenzione i tuoi articoli riguardo alle novità, prevalentemente hardware, che verranno presto a popolare le nostre grandiose macchine da gioco. Spesso hai parlato degli ormai celebri chipset, nominando, oltre al famoso Triton, anche il Natoma e gli HX o VX. Penso di avere capito le differenze tra tutte le sigle che hai presentato, ma mi piacerebbe sentire da te cosa conviene acquistare in questo momento a livello di schede madri e di chipset.

Gaetano Medicelli

Il Triton aveva come sigla ufficiale 430FX, i suoi successori sono stati i cosiddetti Triton II (430HX e 430VX). Tutti questi chipset sono stati progettati per il Pentium nelle sue diverse velocità.
Attualmente Intel ha distribuito il nuovo chipset 430TX (Triton III?), che ha significative differenze dalle versioni HX e VX.
Le novità del TX si possono riassumere in poche righe: è il primo chipset a bassissimo consumo che potrà essere montato sia dai sistemi di casa, sia sui computer portatili; supporta il "Concurrent PCI" e l'"Ultra DMA hard drive protocol" due nuove architetture che permetteranno grandi velocità nel trasferimento di dati multimediali, in attesa dell'AGP e dei dischi FireWire. Il TX è ottimizzato per l'MMX e ne espanderà ancora di più le potenzialità.
Inoltre, come i suoi predecessori, supporta l'ormai ben noto USB (Universal Serial Bus).

CAPITANO, LA MISSIONE E' NELLE TUE MANI...

Abbiamo iniziato l'avvicinamento in formazione compatta. L'obiettivo è quello di annientare il nemico e distruggere la sua postazione. La missione è delle più difficili, ma con F-15E non posso fallire.
Estremamente maneggevole, ultrasensibile, F-15E simula perfettamente la cloche di un F-15 e apre nuovi orizzonti nel mondo dei joystick.
Il nemico è già in vista, il combattimento sta per cominciare, la mano è sulla cloche...
Passo e chiudo.

...CON LA SERIE F-15 E NON PUOI FALLIRE!

A PARTIRE DA
£ 79.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Annunci

Gli annunci devono essere spediti a ZETA-Annunci Via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a ZETA Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Rayman x PC CD ROM a L. 60.000 e The Big Red Adventure a L. 45.000. Tutto trattabile, originale ed in perfette condizioni. Vendo per mancato utilizzo.
Claudio Morabito - tel. 06/5680729

VENDO PC IBM Aptiva processore 486 DX2/50 Mhz 8 MB, due hard disk uno da 270MB, l'altro da 720 MB circa, lettore CD ROM e scheda audio. Prezzo da concordare.
Marco - tel./fax 039/323058 dopo le 16

VENDO per PC CD ROM, i seguenti titoli originali a lit. 45.000 (più spese postali) cadauno: Wing Commander 4, Privateer 2, Pandora Directive, Duke Nuke'em, Red Alert, Daggerfall, Gabriel Knight 2,Tomb Raider, Marathon 2, Battleground Ardenne, JetFighter, EF2000, Deadlock, Fifa 97, KKND, Blindness (it.), POD.
Lorenzo - 02/29403490 ore serali.

VENDO per PC CD ROM, come nuovi, i seguenti giochi originali: Duke Nukem 3D Lit. 35.000, Under a Killing Moon (it) Lit. 35.000, Return to Zork (it) Lit. 30.000, The Orion Conspiracy (it) Lit. 30.000, Day of the Tentacle (it) Lit. 20.000, Bioforge Lit. 25.000. Garantisco la massima serietà.
Simone - tel. 0423/948708

VENDO/scambio (zona Milano) i seguenti CD ROM per PC: Monkey Island II, Inca II, Magic Carpen, D Generation, City 2000, World of Legend, King Quest V ed altri in blocco a Lit. 150.000; inoltre Buried in Time (it) Lit. 60.000, La Signora Calibro 32 (it) Lit. 65.000, Broken Sword Lit. 65.000, Spycraft (it) Lit. 65.000, Kyrandia 3 Lit. 20.000, Nirvana (it) Lit. 65.000.
tel. 02/3390739

VENDO per PC CD ROM Quake originale con scatola e manuale a Lit. 65.000 o scambio con DaggerfalLit.
Gaetano - tel. 080/5014388

VENDO per PC numerosi CD ROM (tutti funzionanti al 100%) con giochi demo e shareware dei più recenti a Lit. 50.000 cad.
Marco Superti - via G. Pedroni, 16 - 26100 Cremona

486 DX/2 66 IBM Aptiva, 16 MB RAM, 540 MB Hd, 1 MB VRAM SVGA, CD 2X, SB16, monitor 14", tastiera, mouse, joystick, Win95, MSWorks 3, giochi e programmi vari. VENDO a Lit. 1.400.000.
Federico - tel. 039/2497056 - xseeker@mbox.voLit.it

VENDO riviste di videogiochi, K, Computer + Videogiochi (collezione completa), Consolemania, SuperConsole e tutti gli Help di Game Power.
Vittorio - tel. 0331/206562

VENDO CD ROM Pioneer DR 2111 4X Plug & Play Win95 e con driver Win3.1 e Dos a Lit. 50.000. Vendo anche scheda sonora 16 bit, Plug & Play e compatibile Sound Blaster PRO, con driver per Wind95, Dos, driver e utility per Win3.1 a Lit. 60.000. Oppure tutti e due a Lit. 100.000. Possibilmente zona Padova e dintorni.
Raffaele - tel. 049/617128 dalle 15 alle 19

VENDO n° 10 cassette nuove e formattate (DC2120 QIC 80) per Streamer tipo Conner/Colorado ecc. a Lit. 10.000 cad. Vendo anche contenitori (marca Posso/sovrapponibili e con cassette scorrevoli) per Disk 3.5 ed altri per CD ROM a sole Lit. 10.000 cad.
Giuseppe - tel. 0125/637413

VENDO CD ROM Mortal Kombat 2, OS2 Warp con garanzia ancora da spedire, ognuno a Lit. 50.000, CD ROM Legend, D/Generations, Cruise for a Corpse ognuno a Lit. 10.000.
Gigi - tel./fax 02/57501300

VENDO per PC CD ROM Rebel Assault a Lit. 20.000 e Sensible Soccer a Lit. 25.000. Tutto originale e in ottime condizioni. Max serietà.
Aldo - tel. 010/3624372

VENDO Sony PSX PAL/NTSC nuova con 2 joypad e 2 giochi (Sampras Extreme Tennis e JP League Winning Eleven) a Lit. 600.000. Fifa 96 Lit. 40.000; Rebel Assault 2 Lit. 50.000; Dragon's Lair Lit. 30.000 per PC CD ROM originali e completi di manuale.
Marco - tel. 06/78345103 dopo le 20.30 - 101505.2443@compuserve.com

VENDO per PC CD ROM King Quest VII manuale e gioco in italiano parlato a Lit. 70.000. Cerco Full Throttle (CD ROM) prezzo da concordare.
Luigi - tel. 080/5022859

VENDO per PC CD ROM: Broken Sword, Shadow of the Templars (manuale e voci in italiano) Lit. 50.000, Bioforge (budget) Lit. 25.000, Collezione Lucasart (5 giochi) Lit. 25.000, joystick digitale Microsoft Sidewinder 3D Pro a Lit. 80.000, tutti in blocco Lit. 150.000.
Matteo - tel. 02/9385045 dopo le 15

VENDO i seguenti simulatori di volo originali per PC, tutti originali ed in perfetto stato: ATF (Janes) Lit. 69.000, Longbow (Janes) Lit. 79.000, US Navy Fighter con Marine Fighters Lit. 59.000, Eurofighter 2000 con Tatcom Lit. 79.000, Tornado Lit. 29.000.
Fabio - tel. 0444/596395

VENDO ventidue giochi originali (scatola, manuale, perfettamente funzionati ed in ottime condizioni) per Amiga, tutti tra i migliori: Midwinter, Lord of the Rings, Beast 3, F15 Strike Eagle II, Turrican I e II, Harlequin, Monkey Island, Black Crypt, It Came From the Desert, Bard's Tale III ed altri. Dalle 10.000 lire alle 20.000 oppure Lit. 250.000 in blocco. Max serietà.
Alessandro - tel. 0331/786404 ore pasti

VENDO per PC CD ROM Power F1 confezione e manuale in italiano a Lit. 70.000 causa computer senza requisiti minimi.
Roberto/Alessandro - tel. 0522/866570

VENDO su PC CD ROM come nuovi a prezzo trattabile i seguenti: Broken Sword (IT) Lit. 50.000, Spycraft (IT) Lit. 60.000, Rama (IT) Lit. 40.000, Myst (IT) Lit. 40.000, Under a Killing Moon (IT) Lit. 40.000, Pandora Directive (ING) Lit. 50.000, Rebel Assault (IT) Lit. 40.000, The 7 Guest (ING) Lit. 25.000.
Alfonso - tel. 081/2301090

VENDO a Lit. 150.000, in blocco il seguente software originale completo di tutta la documentazione: Dawn Patrol, OverLord, Armored Fist, Patriot, Harpoon, War in the Gulf, Great Naval Battles I, Twenty Wargame Classics, Campaign II, F14 Fleet Defender, F18 Black Knight su CDROM e SVGA Harrier, F117 A

Nighthawk, Red Baron, Secret Weapons of Luftwaffe ed altri. Le eventuali spese postali saranno a carico dell'acquirente.
Fabio - tel. 02/99010572 dopo le 19

VENDO originali, completi di manuale e confezione: Command & Conquer, Red Alert, Mig 29 Fulcrum, data disk di Command & Conquer Lit. 50.000 + spese di spedizione.
Paolo - tel. 0833/202577
dopo le 14

VENDO per PC CD ROM i seguenti titoli originali e come nuovi anno 1996-1997: Screamer 2, Sega Rally, Virtua Fighter PC, Zork Nemesis (IT), Phantasmagoria (7CD), The Need for Speed SE, Duke Nukem 3D. Vendo in blocco a Lit. 300.000 (sette giochi al prezzo di tre) o almeno due titoli a Lit. 100.000.
Cristiano - tel. 0722/74622

VENDO scheda TV + Radio AM e FM per PC modello Video HighWay TR200. Windows 3.XX o Win95 compatibile. Con Single Frame Grabber incorporato e possibilità di vedere fino a sedici canali contemporaneamente!! Tutto ancora in confezione originale a Lit. 300.00 trattabili.
Marco - tel. 02/7012333 ore pasti

VENDO scheda Video Diamond Stealth 3D 2000, ideale per i giochi 3D, con 2Mb RAM completa di driver per Win3.x, Win95 e software Mpeg a Lit. 140.000.
Enrico - tel. 010/3725692

VENDO volante Thrustmaster Formula T2 + joystick per simulatori di volo Suncom F15 Raptor a prezzi molto interessanti. Inoltre vendo/scambio numerosi videogiochi.
Giorgio - tel. 0125/76496 ore serali

VENDO su CD i seguenti giochi originali: Z Lit. 80.000 (IT), Fifa 97 Lit. 59.000 (IT), Screamer 2 Lit. 59.000 (IT), Wing Commander III (CTO) Lit. 30.000, Jutland + Iron Helix, 2 CD Livelli e Utility per Doom e Doom 2 a Lit. 20.000.
Enrico - tel. 02/89408745

VENDO modem/fax 9600 esterno usato pochissimo Lit. 70.000, scheda per doppio joystick Lit. 20.000 e anche i seguenti giochi: The Little Big Adventure Lit. 30.000, Bioforge Lit. 25.000, Brutal Paws of Fury Lit. 35.000, Magic Eye Lit. 40.000.
Giorgio - tel. 02/86454035

VENDO vari giochi per PC CD ROM (tra i quali Destruction Derby, GP2, C & C 2, Fifa 97, Tomb Raider ecc.) a prezzi interessanti (non + di Lit. 50.000) tutti originali con scatole e manuali.
Roberto - tel. 0131/275177 ore pasti

VENDO per PC i seguenti giochi originali su CD ROM: Alone in the Dark 1 e 2 a Lit. 30.000 cad.; Theme Park (con manuale) a Lit. 30.000; Football Encyclopedia (IT) a Lit. 30.000. Inoltre vendo CPU Intel 486DX33 a Lit. 20.000.
Claudio - tel. 055/8713219

VENDO/scambio i seguenti giochi originali per PC CD ROM: Fist Armored, Vortex (3CD), Megarace, Bodywork, Voyager, Critical Path, Nascar Racing, Indy Car Racing I e II, The Raven Project (2CD), Cyclones, Virtual Golf, The Complete Ultima VII, Tie Fighter, Virtuoso e altri.
Vittorio - tel. 06/9994824 dopo le 21.30

VENDO i seguenti giochi per PC CD ROM a Lit. 35.000 l'uno: Alien Logic, Albion, Age of the Rifles, Wages of War, Mechwarrior, Gene Wars, Rise and Rule of Ancient Empires. Inoltre Red Alert Lit. 40.000, Dark Forces Lit. 20.000 ed altri.
Marco - tel. 06/35451480 ore serali

VENDO per PC CD ROM Flying Corps completo di manuale (no confezione) a Lit. 45.000. Vendo inoltre PC GamePad a 6 pulsanti (Interact) + cavo adattatore x 2 joystick a Lit. 50.000 e annate 96 di The Games Machine e 95/96 di Zeta.
Luca - tel. 0382/26642 ore serali

VENDO Genewars della Bullfrog rigorosamente originale; manuale e confezione in perfetto stato, a sole Lit. 50.000, vendo inoltre Screamer a Lit. 25.000, Wing Commander III a Lit. 20.000 (eventuali spese di spedizione escluse).
Fabrizio - tel. 02/26824875

VENDO Ultra 64 jap e americano + memory card + 5 giochi giapponesi + 2 americani + 2 joypad. Vendo Sega Saturn PAL + 3 giochi (Sega Rally, Daytona, Fifa Soccer 96) + 2 joypad a Lit. 400.000.
Gabriele - tel. 0337/923853

Pentium 133, 512 Kb cache sincrona, 32 Mb Ram, SVGA 9FX Reality 332 2 Mb DRAM (processore Virge), Hd 1.6 Gb, CD ROM X6, Sound Blaster AWE 32 espandibile, joypad Gravis; giochi; Magic Carpet 2, Duke Nukem 3D, Scacchi, Screamer, installati W95, Office, 3D Studio 4.0 a Lit. 1.650.000.
tel. 051/732352

VENDO Turok per N64 nuovo (doppio regalo) Lit. 135.000. Zona Pavia - Milano.
Andrea - tel. 0381/74769

SCAMBIO

SCAMBIO data/fax modem US Robotics Sportser 14400 interno, velocità trasferimento max dati 57600 e fax 14400, nuovo, mai usato ancora sigillato in confezione originale con un hard disk 340 MB ca. Oppure vendo a ottimo prezzo.
Matteo - tel. 02/9680166

SCAMBIO Broken Sword (versione italiana), Shivers e AH-64D Longbow tutti in ottimo stato, originali e con manuali in italiano. Cerco (non necessariamente): NHL 97, Warcraft 2, Civilization 2, Command & Conquer, F1 GP 2, Descent 2 ecc.
Mirko Pasquotto
via Frescobaldi, 5 - 34148 Trieste
fax 040/826274

SCAMBIO i seguenti titoli CD ROM: La Signora Calibro 32 (2 CD), Jetfighter 3, Network Rally Champ. Cerco Test Driver Off Road, Larry 7, MDK.
tel. 0141/532818

SCAMBIO i seguenti titoli, tutti originali ed in perfette condizioni: Actua Soccer, Fifa 96, Wing Commander IV, Spycraft (tutto in italiano); Rayman, Need for Speed, Red Alert, Bioforge, 1942 The Pacific Airwar.
Giuseppe - tel. 0984/463655

CERCO

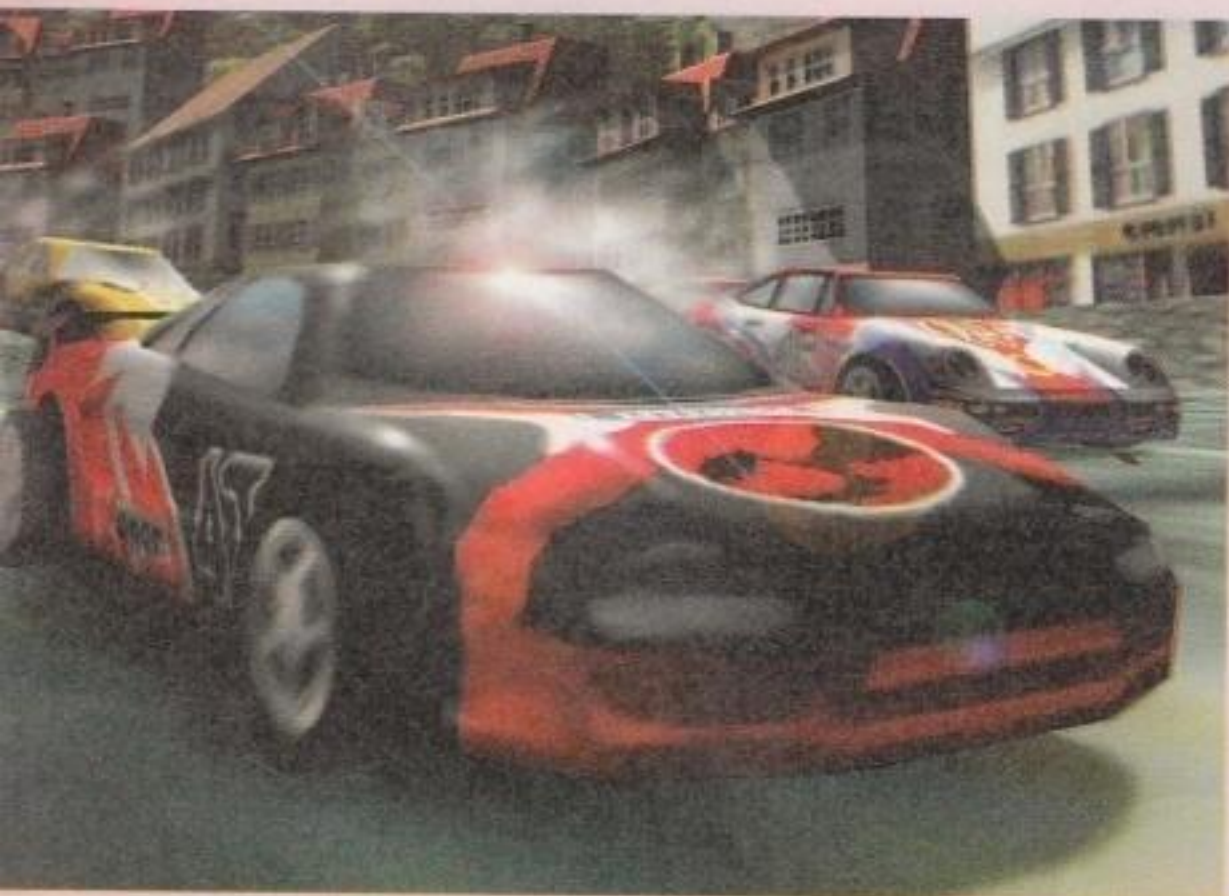
CERCO disperatamente Flashback in formato Macintosh. Preferibilmente zona Milano.
Lorenzo - tel. 02/294034490

http://www.oldgamesitalia.net/

SFODERA LA TUA MATITA CONTRO OGNI FORMA DI DISCRIMINAZIONE.

Ti piacerebbe vedere affisso per le vie di Roma, Madrid, Parigi, Lisbona ed Atene il tuo "manifesto antirazzista"?
Allora, se hai un'età compresa fra i 13 e i 18 anni, inviaci il tuo disegno (formato A3) entro il 15 luglio e parteciperai al concorso europeo che si terrà in novembre a Roma. Telefonaci o vieni direttamente a ritirare il tuo matitone con il regolamento del concorso ed avrai in omaggio una copia dei manifesti vincitori dell'edizione italiana.
CISP - Via M. Dionigi, 57 - 00193 Roma - tel. (06) 321-54-98 - fax (06) 321-61-63

ENTRA DA PROFESSIONISTA NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Creatori di SCREAMER 2 (Virgin - PC CD-ROM)
Sviluppatori ufficiali SONY/SEGA/NINTENDO

Siamo la Milestone, la principale società di sviluppo videogiochi italiana e dopo i recenti successi internazionali raggiunti con Screamer 2, ci stiamo espandendo per realizzare nuovi entusiasmanti progetti per PC CD-ROM e le più potenti console disponibili sul mercato.

Chi cerchiamo:

GRAFICI E ANIMATORI 3D

Con provata esperienza nella realizzazione di modelli, ambientazioni e animazioni. Requisiti indispensabili sono un'ottima conoscenza dei pacchetti grafici 3D (3D Studio, Softimage) e buone capacità di illustrazione con pacchetti 2D (Photoshop, Photostyler, Dpaint).

PROGRAMMATORI 3D

Con provata esperienza di programmazione in C/C++ e assembler 80x86. Indispensabili buone conoscenze matematiche e delle problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

Cosa offriamo:

- Un ambiente professionale altamente creativo e stimolante, attrezzato con i più avanzati sistemi hardware e software.
- La possibilità di partecipare alla realizzazione di videogiochi altamente competitivi.
- Un ottimo trattamento economico.

Inviare CV e materiale dimostrativo a:
Milestone Srl - Via Cappellini 23 - 20124 MILANO
Tel. 02-67075666 - Fax 02-67075668
E-mail: mileston@micronet.it

MILESTONE

La sottile arte di ingannare se' stessi

I videogiochi hanno la caratteristica di non volersi far relegare al ruolo di semplici passatempo. Non amano adattarsi ai ritagli di tempo, né tantomeno sono disposti ad esseri tirati fuori dal cassetto per una partitina di tanto in tanto. Richiedono dedizione, concentrazione, memoria, pazienza che, a ben vedere, sono le stesse attenzioni che riserviamo regolarmente a un buon libro o a un bel film. Spesso è difficile staccarsi da un giallo avvincente, ma solo ai videogiochi si può riconoscere la capacità di procurarsi autonomamente tutto il tempo che ritengono di meritare. "Solo un'altra partita e poi smetto...". Quante volte abbiamo udito o detto frasi simili. Quante volte abbiamo sperimentato sulla nostra pelle quell'irresistibile sensazione che ci spinge ad insistere, a migliorare, ad arrivare più lontano. E quante albe abbiamo visto in questo modo...

Eppure c'è chi con i giochi non si intrattiene, c'è chi preferisce consumarli, annientarli, smaltirli. È un'angoscia che secondo alcuni nasce con la seconda metà degli anni ottanta, in quel periodo oscuro che elesse a suo simbolo un dischetto bulk da 720k, di colore blu e con un foro eseguito artigianalmente in alto a sinistra. L'epoca di tristi e maleodoranti scatole da scarpe ricolme di dischetti tutti uguali, contraddistinti soltanto da un'etichetta incollata male. Tanta grazia andava smaltita, non c'era tempo per i manuali (e poi, quali manuali?), non c'era tempo per le sfide, una nuova spedizione era in arrivo... E allora, mentre una mano impugnava il joystick, il dito dell'altra seguiva su una pagina di rivista il destino del gioco. Tutti sappiamo quanto i videogiochi possano essere complessi, quanto possano rivelarsi frustranti, e allo stesso modo siamo pronti a riconoscere che il trucco giusto al momento giusto può infondere nuova vita in un titolo già condannato all'"oblio da scaffale". Tuttavia vorremmo richiamare tutti, e noi per primi, ad un momento di sana riflessione. È giocoforza riconoscere che i videogiochi nascono come metafora dell'esistenza umana, come universo parallelo destinato a consentire una catarsi giornaliera di pulsioni più o meno apprezzabili. Per quanto disperatamente attingiate ai serbatoi della memoria, non riuscirete a trovare un videogame che non rispetti pedissequamente le categorie narratologiche inventate con la tragedia greca (ma intuite ancora prima da chiunque abbia mai intrapreso un'attività bardica) per ricreare sul palcoscenico il sapore agrodolce della condizione umana. Se si escludono i "toy software" - giochi tipo *Sim City*, privi di un vero e proprio scopo - la struttura di qualunque gioco per computer, può essere ricondotta senza alcuna forzatura a un tentativo del protagonista di rientrare in possesso di un "oggetto simbolico" dal quale è stato separato in avvio di partita. Muovendo da una situazione di "alterazione di un'ordine ideale" il giocatore viene chiamato a ricostruire, attraverso processo di crescita ed emancipazione, lo stato di quiete iniziale. E, signori, questa altro non è che la vita che ci aspetta fuori dal letto tutti i giorni. D'altronde, va da sé che noi giocatori non potremmo applicarci con tanta tenacia ad un videogioco se questo, con le sue simbologie, non ci fornisse i parametri per mettere in relazione il mondo virtuale a cui partecipiamo a quello reale da cui proveniamo. Se, alla luce di queste premesse - meno gratuite di quanto potrebbero apparire in prima battuta - pratichiamo un semplice sillogismo (che non staremo neppure a suggerirvi), la questione "trucchi e soluzioni" potrebbe divenire l'occasione per un momento di terapeutica autocoscienza. Si dice che la pillola per dimagrire e il biglietto della lotteria vincente siano tra gli elementi che ricorrono più frequentemente nei sogni degli italiani, ma non c'è ragione per non credere che si tratti di un fenomeno transnazionale. Dunque, senza voler fare del moralismo, abbiamo a volte la sensazione che il codice della "didattica del minimo sforzo" tenda a propagarsi anche in quelle attività in cui lo sforzo è la ragion d'essere dell'attività stessa. Sforzo, sfida, crescita sono gli elementi che distinguono il gioco - nella sua accezione più ampia - dal sonno profondo, e *Sim City* da "*Sim City* giocato con una furba dotazione di 500.000 crediti". Ma chi vuole compilare i cruciverba sotto dettatura, chi ama leggere i libri gialli partendo dalla fine, e chi ancora desidera dimagrire lasciando che sia una macchina a fargli muovere gambe e braccia, beh, ha il diritto di farlo. Dicevamo che i videogiochi non amano essere un ripiego - e, d'altronde chi vorrebbe esserlo? - e, aggiungiamo ora, odiano essere ingannati. Violate i segreti di uno di loro e lo avrete perso per sempre. Ciò che rende unico un gioco è la sua capacità di narrare una storia, la sua abilità nell'allineare tutti gli elementi lungo il percorso di una trama da scoprire poco a poco, e soprattutto la sua capacità di stipulare un patto con il giocatore. Si tratta di un contratto che Umberto Eco, riferendosi ad ogni genere di intrattenimento ludico, ama definire "sospensione dell'incredulità" (suspension of disbelief nelle parole di Marshall McLuhan): il giocatore si dichiara disposto a credere, per la durata del gioco, a ciò a cui assisterà, mentre, da parte sua, il gioco dichiara le proprie regole impegnandosi a non modificarle nel corso del tempo. Se uno dei due contraenti rompe il contratto, l'evento ludico ha termine, e ha termine per sempre. La sospensione dell'incredulità (quella che vi fa piangere al cinema), è una creazione, meglio, una conquista fragilissima e difficile da conservare. Avete mai avvertito una "certa" differenza tra la visione di un film costantemente interrotto dalla pubblicità su un piccolo schermo, e uno proiettato su di un grande schermo di cui percepite a malapena i bordi? Bene, manipolare il codice di un prodotto, o insinuarvisi dentro attraverso le backdoor lasciate dai programmatori, significa riconoscere e quindi sancire la natura artificiale di una creazione artistica, con tanti saluti alla magia: Pirandello si vedeva vivere, Diego Abatantuono pure. Che possiamo dirvi? Giocate e non abbiate fretta. Provate e riprovate, e diteci se è vero che la pazienza è un fiore amaro che porta un frutto dolce. Qualcuno obietterà che i videogiochi sono pur sempre programmi, e che magari l'uomo è un animale e l'amore una questione di chimica. E di fronte a questo non possiamo che abbassare la testa... Perché il mondo continuerà inevitabilmente ad essere composto da persone che amano viaggiare, ed altre che desiderano giungere a destinazione.

Le gabole, comunque, sono qui da qualche parte...

Chiamateli trucchi, chiamateli gabole. Sono nati con i videogiochi e, secondo qualcuno, ne potrebbero decretare anche la morte. Usarli o non usarli? Noi di ZETA ci interroghiamo spesso sul senso di questi stratagemmi che sembrano facilitare la vita del videogiocatore, ma questa volta tentiamo una riflessione più profonda sulle implicazioni "etiche" dell'inganno come stile di gioco.

Hai un computer? Sei un vero appassionato di videogiochi? Ti piace scrivere? Allora potresti diventare un collaboratore di ZETA. Scrivi a Studio Vit Srl - via Aosta, 2 - 20155, MILANO o invia un E-mail a zeta@ilmioweb.it

di Andrea Maselli
(andymase@iol.it)

http://www.oldgamesitalia.net/

I migliori sono qui... fai impazzire il tuo PC

REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz (con scheda 3DFX)
- Pentium 120 MHz (con supporto Direct3D)
- 16 MB di RAM
- 45 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows®95

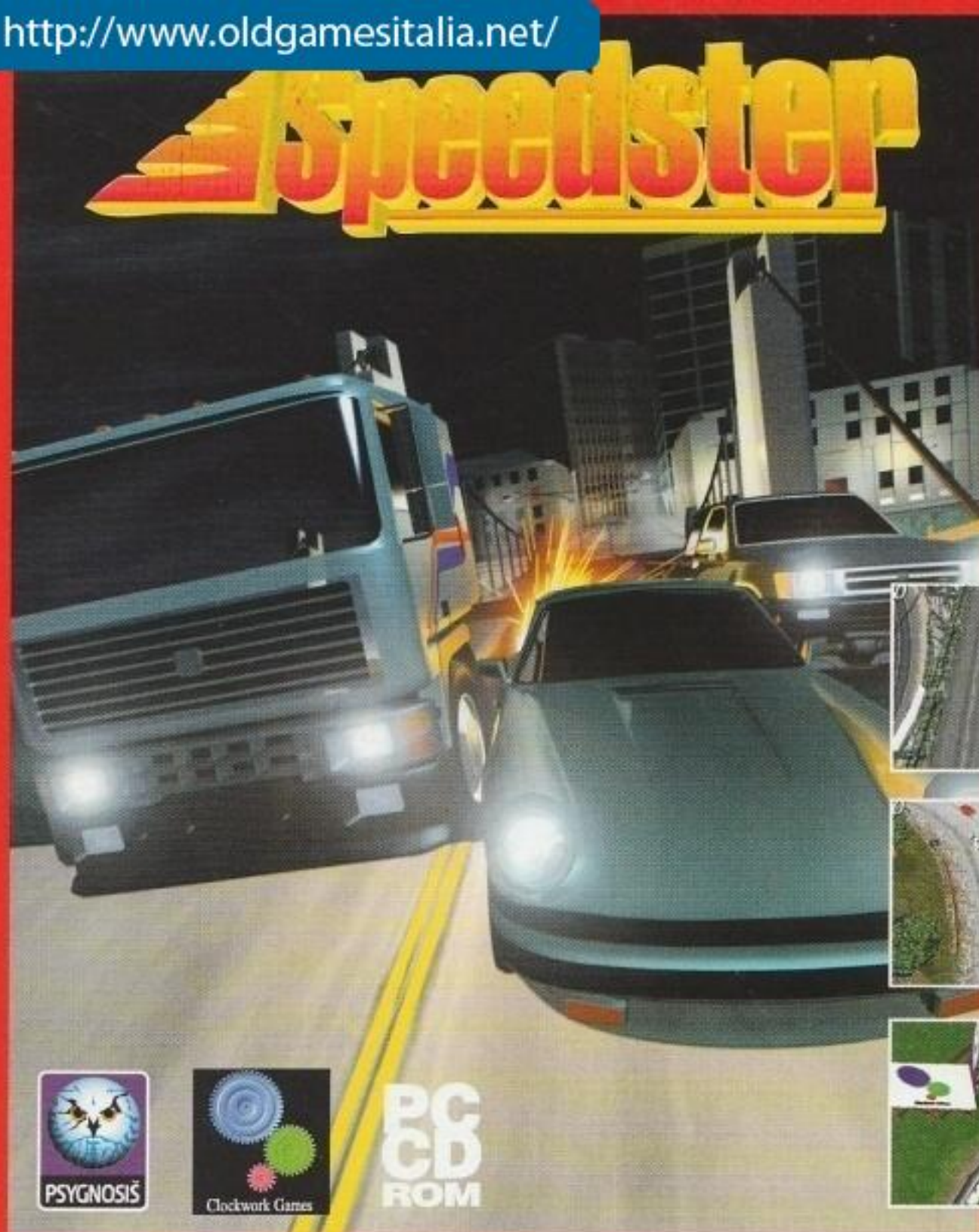
- TUTTI I CIRCUITI DELLA STAGIONE AUTOMOBILISTICA: 17 TRACCIATI, UNO IN PIÙ RISPETTO ALLE ALTRE SIMULAZIONI SPORTIVE DI QUESTO GENERE
- GRANDE NUMERO DI VISUALI DI GIOCO, PER UNA SIMULAZIONE AL MASSIMO DEL REALISMO
- DATABASE COMPLETO DI IMMAGINI E INFORMAZIONI SU PILOTI E VETTURE DEL CAMPIONATO DI F1
- PIENO SUPPORTO PER LA SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX E DIRECT 3D
- DUE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, UNA CORSA CONTRO IL TEMPO SULLO STILE DEI MIGLIORI COIN-OP, O SIMULAZIONE, PER UN CAMPIONATO VERO E PROPRIO

http://www.oldgamesitalia.net/

- PIÙ DI 10 PISTE SU CUI GAREGGIARE
- DUE CLASSI DI AUTO DIVERSE DA UTILIZZARE: SPORTIVE E OFF-ROAD
- POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL PERCORSO DI GARA: OGNI PISTA PRESENTA DIVERSE DIRAMAZIONI, TUTTE PERCORRIBILI. VISUALE DI GIOCO IN 3D ISOMETRICO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE IN MODALITÀ SPLIT SCREEN
- DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: SINGOLA, TORNEO E GARA A TEMPO

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- 2 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile 100%
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 5 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 2 MB
- Scheda 16 bit SoundBlaster compatibile 100%
- Windows '95®
- Tastiera, Joypad

- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

REQUISITI DI SISTEMA

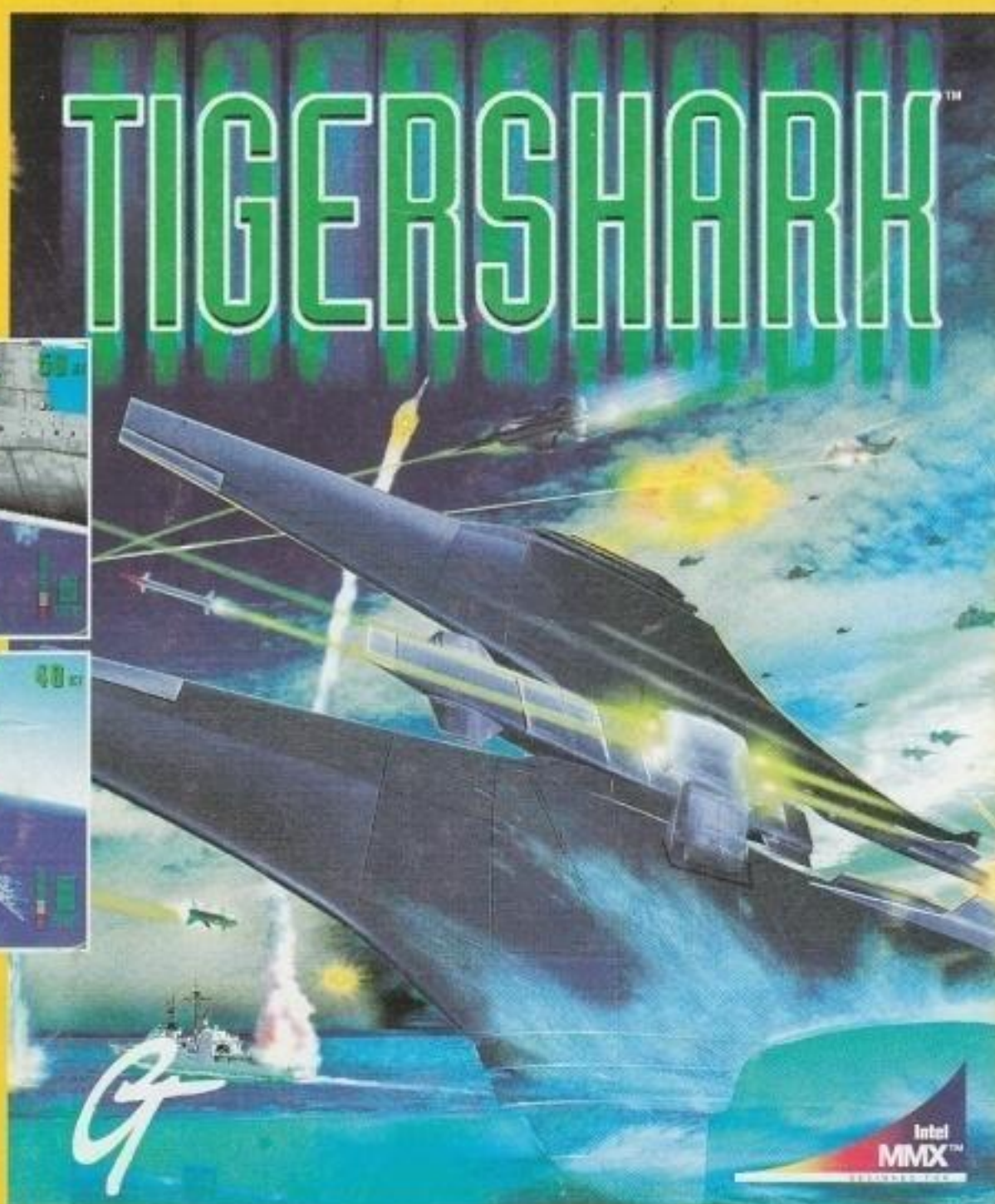
Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®, tastiera

Consigliati:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile
- Windows '95®, tastiera

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

(02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

IN CIELO O IN MARE, I MIGLIORI PER GIOCARE!

- PILOTA UN LETALE PROTOTIPO SOTTOMARINO ATTRAVERSO UNA VISUALE A 360° IN VERO 3D
- SCROLLING FENOMENALE IN REAL TIME
- OTTIMIZZATO PER GIRARE CON PROCESSORI MMX
- ARMAMENTO AD ALTISSIMO LIVELLO
- STUPENDI EFFETTI GRAFICI

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera, mouse

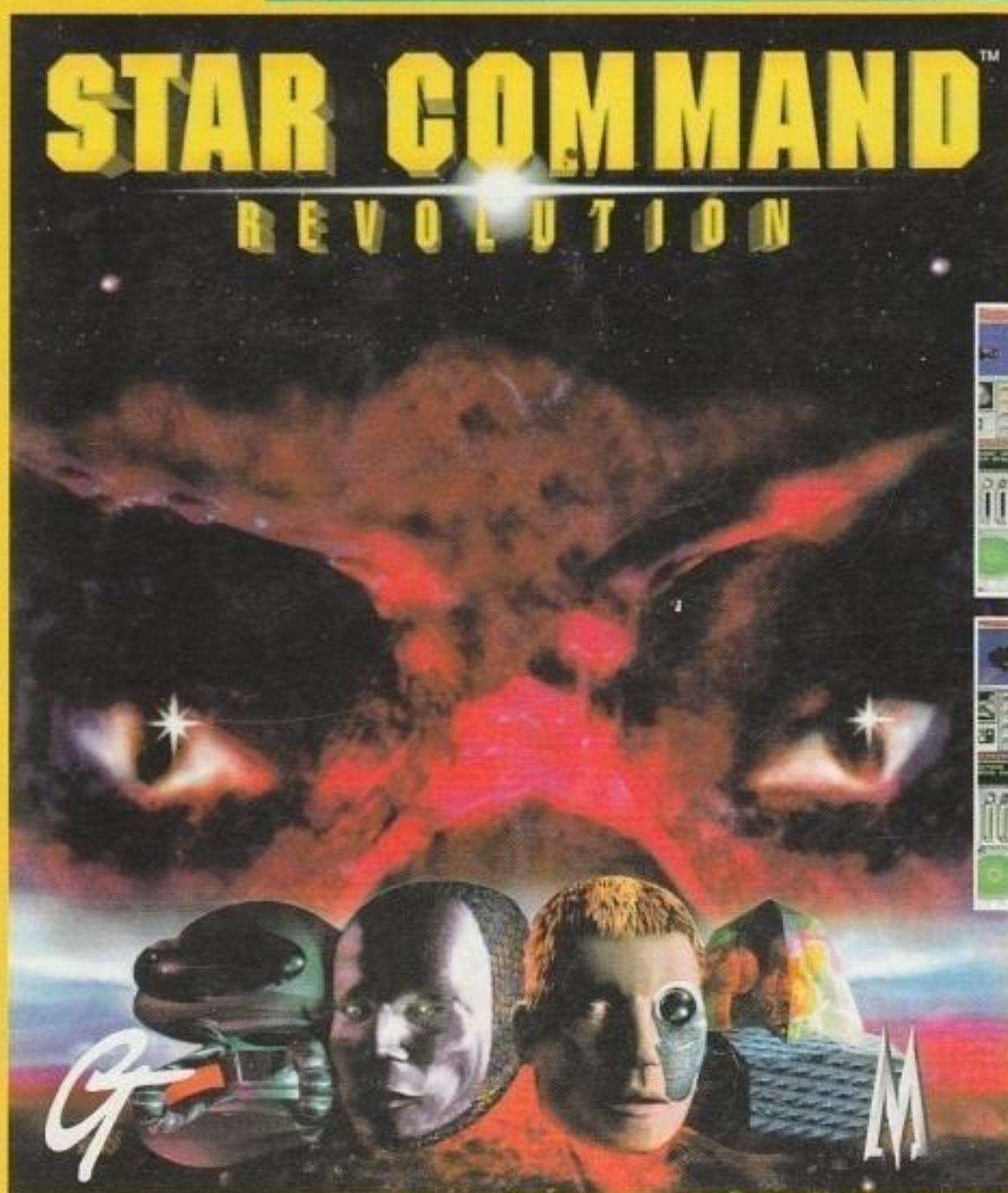
Consigliati:
- Pentium (meglio se con MMX)
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda grafica SVGA 1MB VRAM
- Scheda acceleratrice con chip 3DFX
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 50 MB di spazio libero su HDD
- Tastiera, mouse

WINDOWS 95
& DOS 6.0

- 64 TIPI DI NAVICELLE E EDIFICI
- SUPPORTO GIOCO IN RETE PER UN MASSIMO DI 4 GIOCATORI
- SCEGLI TRA 4 RAZZE DIVERSE OGNUNA CON DELLE TECNOLOGIE PARTICOLARI
- 7 LIVELLI DI PREPARAZIONE ALLA BATTAGLIA

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA 1 M
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 50 MB di spazio su HDD
- Tastiera, mouse

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.39